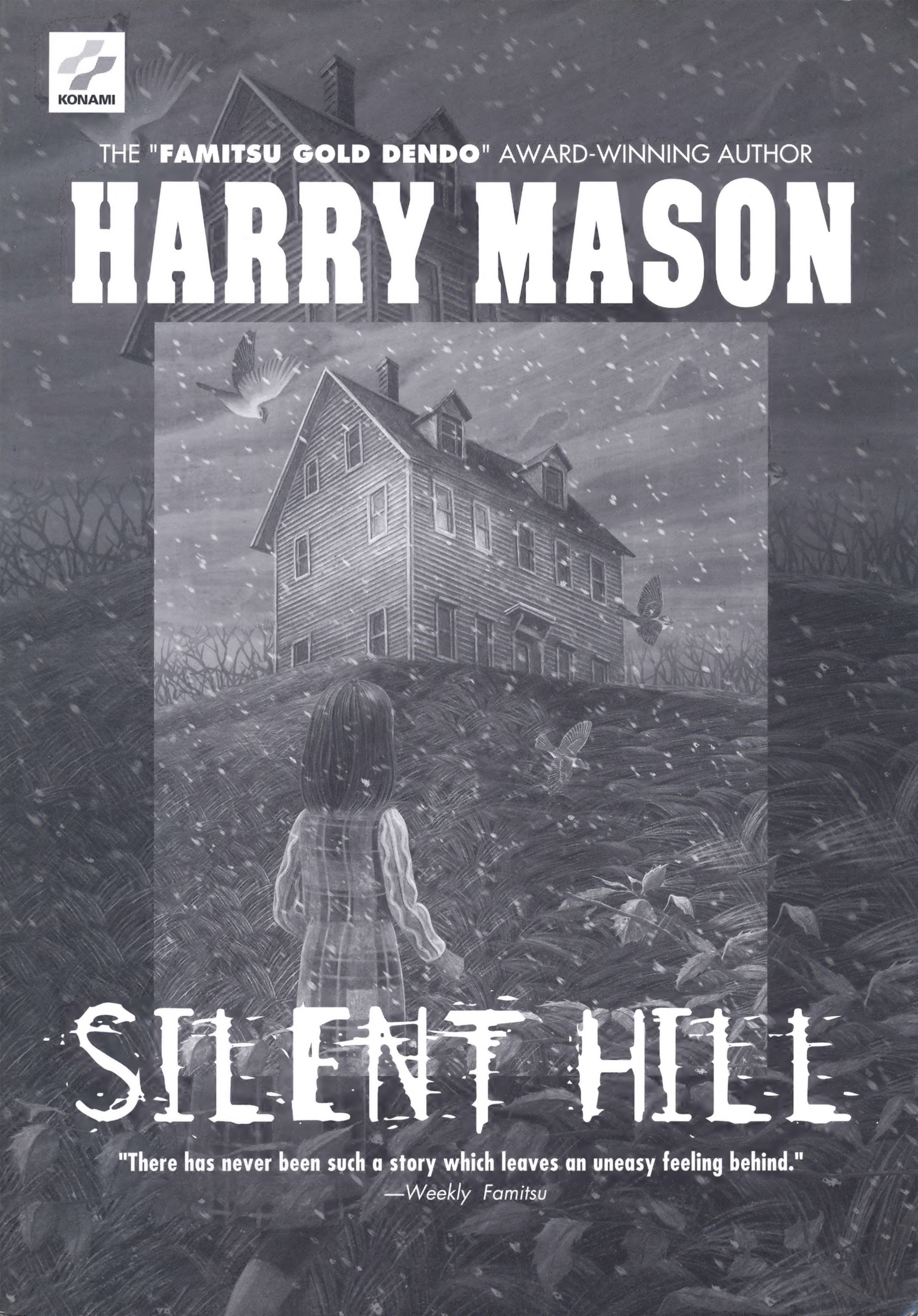

サイレントヒル
パーフェクト ナビゲーションブック
ファミ通
責任編集



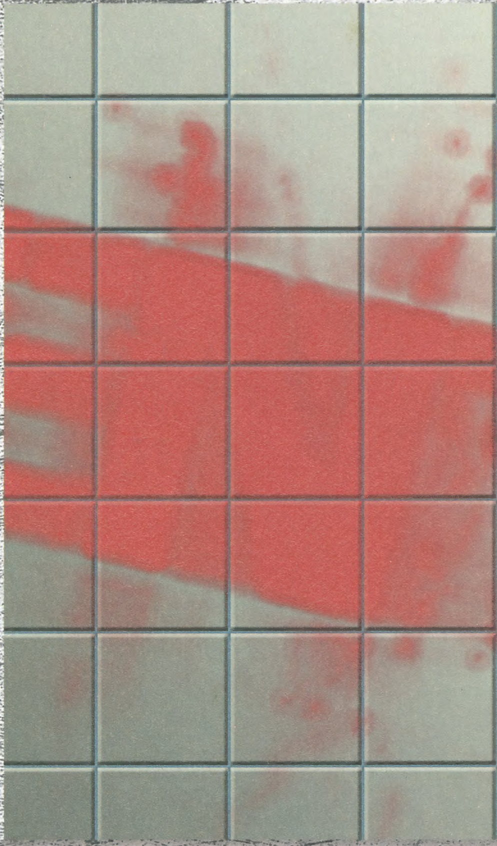
THE "**FAMITSU GOLD DENDO**" AWARD-WINNING AUTHOR

HARRY MASON

SILENT HILL

"There has never been such a story which leaves an uneasy feeling behind."

—Weekly Famitsu



Silent Hill

Perfect Navigation Book

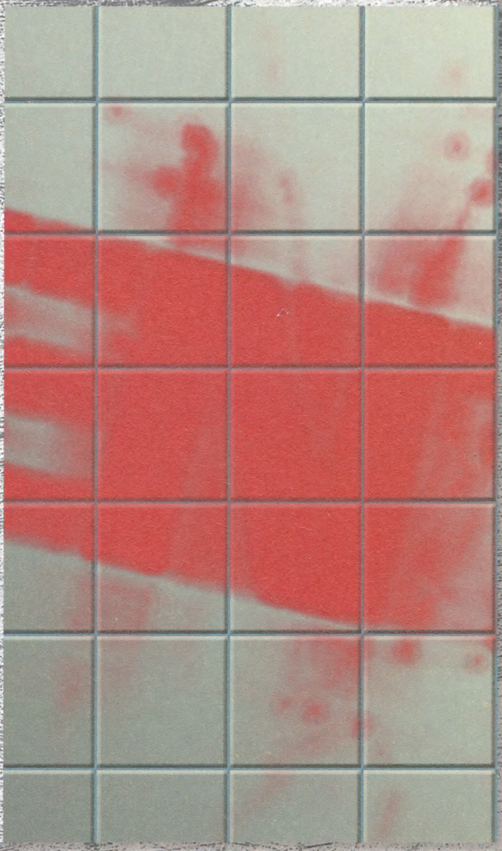
サイレントヒル

パーフェクトナビゲーションブック

CONTENTS

サイレントヒル
パーフェクトナビゲーションブック

第一部



Silent Hill
Perfect Navigation Book

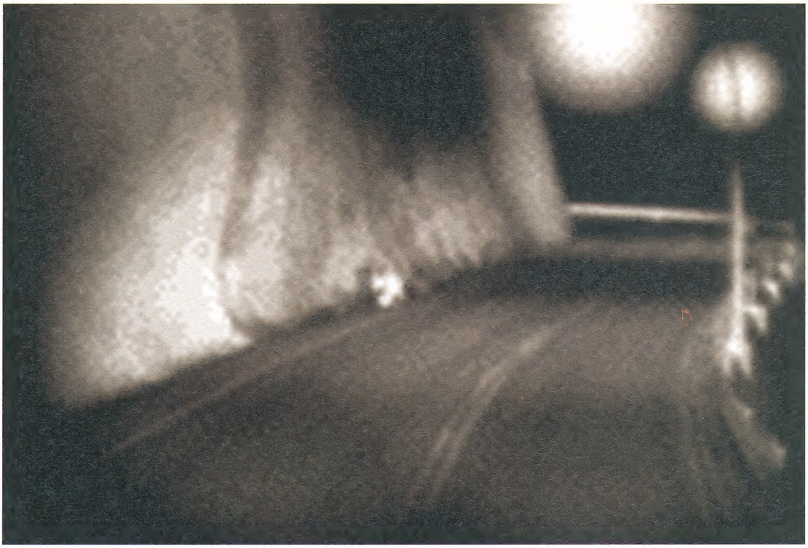
閉ざされた街とたずさわる人間

（設定紹介）

prelude

サイレントヒル。
アメリカ北東部に位置する、この片田舎のリゾート地には、忌まわしい出来事の記憶があった。今でこそ、小さいながら人口が3万を超える観光地として、人の出入りも激しくなったが、新道が敷かれる十数年前は、サイレントヒルは迷った旅行客が道を聞くために寄る程度の、名前どおり静かな丘陵に過ぎなかった。しかし、町は豊でこそなかったが、それをよしとする人々も存在していた。忌まわしい出来事は、その人々の信仰が起こしたのである。

この町には、神がいた。神は、この地を開拓した移民の一部が持ち込んだとも、古の土地神だったとも言われている。中世ヨーロッパの悪魔崇拝や、異国の怪しげな宗教を取り入れた様式を、心ある者はカルト教団と呼んだが、信者は、いずれ降臨し救済してくれるという神を待望した。だが、時代は、彼らに安息の日々を与えはしなかった。この町にも近代化の波が押し寄せ、教団は地下に潜ることになる。町を開発しようとする開発団の人間が、呪いによって怪死したという噂もあったが、真偽を確かめようという物好きはいなかった。最後に教団の噂が上がったのは7年前、繁華街で6棟を全焼させた火事の時だ。焼け跡からは、子供の焼死体とともに、何やら儀式の祭壇のようなものが発見されたのである。その事実は、観光地という土地柄を配慮した警察によって、細かい事実は発表されずに終わった。やがて、町はリゾート地として栄え、教団は忘れ去られていった。



観光地としてのピークを過ぎた現在、サイレントヒルには深刻な問題が残されていた。観光客相手の麻薬「PTV」の蔓延だ。その生産・流通ルートは皆目つかめず、タイミングの悪いことに、問題追求に乗り出した市長や麻薬捜査官が心不全で倒れ、捜査は難航した。これも噂にすぎなかったが、「PTV」流通には医療関係者が噛んでいるという……。

この町に異変が起きたのは、「現実」と「非現実」の境界線が曖昧になってしまったからであろうか。町に霧が立ちこめ、降るはずのない雪が降りだす。自動車やバイクのエンジンは停止し、電話も不通。サイレントヒルは完全に外界から隔離され、子供の落書からとびだしたかのような名状しがたい奇怪な生物が、群れをなして徘徊しはじめたのである。就寝していた住民のほとんどは気がつかなかったが、それは運が良かったとも言える。醜悪な怪物の顎が首筋に迫る恐怖を感じずに済んだのだから。だが、中には、異様な雰囲気に気づいてしまった住民もいた。その住民が書き残したメモが発見されている。そこには、「幼い少女を抱かえ、霧の中を飛び去る、年かさの娘のゴーストを目撃した」と書かれていたという。

そんな時、タイミング悪く、町にやって来た運の悪い男がいた。近くの山道で、事故を起こし、車内から消えた自分の娘を探しに、町にやってきた男だ。男は武器も持たず薄暗い町の中をぐんぐん進んでいく。彼を包む闇は、待ち受ける残酷な運命を象徴しているようにも見えた……。

登場人物 CHARACTER LIST

ハリー・メイソン
Harry Mason



この物語の主人公……いや主人公にならざるを得なかった男。32歳の専業作家で、ベストセラーには今のところ縁がないが、月々の請求書をきちんとかたづけ、とりあえず食うにこまらないだけの生計はたてている。これまで彼の著した物語については、触れないことにしよう。重要なのは、彼自身が巻き込まれてしまう(運命にあった)物語なのだから……。

彼は、ごく平凡なアメリカ人だが、他人とのコミュニケーションは、決して得意なほうではない。子供の頃から無口で、最愛の妻を亡くした頃から、この傾向は強くなっていった。現在は、妻の生前、養女として引き取ったシェリルと二人で暮している。

ハリーに起こった悲劇は、先頃、完成した自作に関して、出版エージェントと好条件の契約をかわし、その、ささやかな祝いを兼ねた休暇をとるため、シェリルにせがまれるまま、アメリカ北東部の小さな観光都市サイレントヒルを訪れるところから始まる。



今は亡き最愛の妻とともにシェリルを抱きかかえるハリー。すべての始まりでもあった。

『ハリー・メイスン』の実力

■体力

100ポイント(0になるとゲームオーバー)

■移動速度

前進歩行……1.4m/s
後退歩行……1.15m/s
平行歩行……1.25m/s
前進走行……5.0m/s
(住宅地・繁華街・リゾート)
3.5m/s
(部屋などの狭い場所)
4.0m/s
(上記以外の場所)

■守備力

NORMAL	EASY	HARD
1.00	0.75	1.5

ダメージ計算式

敵の攻撃力×ハリーの守備力=受けるダメージ

■敵の振りほどき

NORMALモード時の連打率を100%とすると、EASYは50%、HARDは150%となっている。



走り続けたあとや、体力が30以下の場合は立ち止まると息切れを起こすが、ゲーム進行に支障はない。



シェリル・メイソン
Cheryl Mason

父とともに、サイレントヒルで起こった不可解な事件に巻き込まれてしまう7歳の少女。サイレントヒルに向かう途中、父が起こした交通事故の直後、車内から消えてしまう。それはまるで、彼女が拾われた時と同じような、突然の出来事であった……。

本人は出自を知らないが、生後間もない彼女は、ハイウェイの傍らでメイソン夫妻に拾われている。乳幼児行方不明の届け出がなく、身寄りも名乗り出ないこともあって、裁判所が夫妻の養子縁組申請を受理したのは、間もなくのこと。その後、夫人は若くして亡くなるが、シェリルは父ハリーの手によって、すくすくと育てられていった。内向的で、人見知りが激しい少女だが、それも育ての父親似なのかもしれない。口数の多い親子ではないが、二人きりの家族の絆は、思いのほか強い。お互いの存在が、おのおのの心の寄り所となっているのだ。

シビル・ベネット
Cybil Bennett



サイレントヒルの隣町ブラマに常勤している白バイ警察官。有能で責任感が強い。サイレントヒルの警察署の連絡が途絶えたため、単身、様子を調べにやってきて、事件に巻き込まれる。彼女は、ブラマ市警が、サイレントヒル音信不通の原因の確認を要請された時、もっとも市境に近い場所をパトロールしていたのだ。

彼女にとっての悲劇は、この事件を、単なる通信機器の故障としか認識していなかったことにある。パトロール規則は、通常、二人一組で行動するのが原則だが、簡単な確認だけで済むと思った彼女は、相棒を深夜営業のドーナッツショップに残し、単独でサイレントヒルに入り込んでしまったのだ。一見、職務を果たすことを最優先とし、クールで、無愛想な感じさえうける彼女だが、娘を探そうとするハリーに、自らの危険を顧みず、協力してくれる心根の優しい28歳の女性である。

ダリア・ギレスピー
Dahlia Gillespie



しばしば、町なかでさ迷うハリーの前に現われ、不気味なメッセージで彼を導く……いや、次第に深みにハメていく、謎の女性。狂信的な宗教者特有の、異常な厳格さや、威圧的な言動が多い。サイレントヒルで生まれ、この町が観光地として開発される前の片田舎だったころからオカルティズムに傾倒していたらしく、7年前の火事で娘を失ってから、行動がよりおかしくなった。あまり人前に姿を現わすことはなかったが、ある意味で、町の有名人になっている。年齢は46歳だが、容貌はまるで、厭世感ただよう老女で、その言動や表情から、彼女の真意をうかがい知ることは不可能だ。

サイレントヒルには、その昔、何らかの忌まわしい民間信仰があったというが、それがダリアとどんな関係があるのかは分からない。しかし、彼女の場合、単なるオカルティズムに傾倒している奇妙な人物というだけではなさそうだ。



アレッサ・ギレスピー
Alessa Gillespie

霧に包まれたサイレントヒルをさ迷い、町のあちこちに「印章」と呼ばれる、護符のような紋章を作っている。ダリア・ギレスピーの娘で年齢は14歳……しかし、それは、彼女が生きていたらの話。記録では、7年前に起こった火災で死亡しているのだ。ならば、霧の中に現われるアレッサ、しかも、7歳と14歳の二つの姿で現われる、あの少女は何者なのか。彼女自身と、不可解な行動の意味は、やがて、事件の真相に深くかかわってくる。

生前のアレッサは、本来もっていた明るく子供らしい性格を、母ダリアの抑圧によって、心の奥底に秘めてしまっていた。ダリアは彼女の中に、ある種の力が備わっていることを見抜いていたのだ。母に対する愛情とうらはらに、反抗心を芽生えさせたのは、幼いころから感の鋭い子供だったアレッサが、母の邪心を感じ取っていたからかもしれない。どこかしら、ハリーの娘シェリルと似ているのも気にかかる……。



マイケル・カウフマン
Michael Kaufmann

表面上は、知的で落ち着いた男を装っているものの、他人を信用せず、ちょっとしたことで怒り出す、小人物の典型のような50歳の医師。興奮すると、感情が押さえられなくなってしまい、暴力に訴えたりと大人げない。夜勤の仕事明け、病院のスタッフルームで仮眠をとっていた時に、巻き込まれたという。

それまでは目下の者に対して威張りちらしたり、出世や金で、世俗的な欲求を満たしてきたのだから、ある意味、幸せな人生だったといえる。だが、外面とコネクションだけで世の中を渡ってきたこの男は、当然、変貌した町には耐えられるほどタフではない。町の外に脱出すべく、うろついているが、彼にできることといったら、それくらいかもしれない。病院の薬物を、観光客相手に売り捌いていたという黒い噂もあり、非合法な薬物売買にかかわっているようだが……。

リサ・ガーランド
Lisa Garland

彼女もまた、この町に起きた事件の犠牲者である。23歳の看護婦、というのが彼女のプロフィールである。もし、我々と同じ世界の人間であれば、の話だが……。

異世界へと変貌したサイレントヒルの、「裏世界」にのみ現われる存在で、もちろん、彼女自身は、自分という存在の不可解さに気づいていない。

サイレントヒルで育ち、この町から一歩も出たことがない彼女は、見た目には、特に目立った特徴もない、田舎ではごく典型的な女性と言える。観光都市とはいえ、片田舎の閉鎖的な環境で、暮らしてきたせいもあるからか、依存心が強く、あまり主体性がない性格だ。また、感情は不安定で、ハリーと会うことで落ち着きを取り戻すものの、その行動の端々に分裂症気質を感じさせる。



第二部



Silent Hill
Perfect Navigation Book

生き残るための手段
（武器紹介）

BATTLE SECTION

武器紹介 WEPON LIST

ここではゲーム中に登場するすべての武器について、性能や使用方法を紹介する。
それぞれの武器の特徴を把握し、ゲームを上手に進めてほしい。
なお、表組の攻撃力の「A」と「A'」はボタン連打による2段攻撃、
「B」はボタンを押し続けた時の攻撃方法を示す。



HAND GUN

ハンドガン

●移動構え・可●移動攻撃・可
●攻撃力：100●弾丸装填数：15

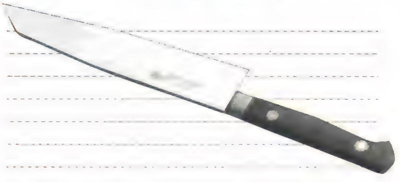
威力は低めだが、連射性に優れている。ゲーム中に入手できる弾数が最も多いので、使用頻度の高い武器といえる。弾丸装填数も多く、連射しても弾切れになることが少ないうえに、移動しながら攻撃できるので使い勝手は非常にいい。なお、銃系の武器は全て、連射した場合、モンスターに与えるダメージは0.6倍に低下する。



敵が複数の場合、攻撃中に方向キーを入力すると標的を変更できる。



小ぶりな武器ではあるが、実は鉄パイプよりも攻撃力は高いのだ。



KITCHEN KNIFE

調理用ナイフ

●移動構え・可●移動攻撃・可
●攻撃力：A・130／A'・130／B・120

ゲーム開始時に入手できる、おおよそ武器とは思えない調理用のナイフ。攻撃範囲が狭く、モンスターに当てるには至近距離まで接近しなければならないので使いにくい。ただし、攻撃後のスキが少なく、移動しながらの攻撃が可能なので、動きの鈍い相手になら使ってもいいだろう。



STEEL PIPE

鉄パイプ

●移動構え・可●移動攻撃・不可
●攻撃力：A・70／A'・50／B・90

調理用ナイフの次に手に入る打撃系武器。攻撃範囲が広いので、モンスターとの距離が多少離れていても当てられるのが利点だが、威力の面では調理用ナイフに劣るほど低い。とはいえ、攻撃を当てやすい点では優れているので、ゲーム序盤では銃の弾丸を消費を抑えるために多用するといいだろう。



攻撃時には移動できないので、敵との距離に注意して使うこと。



HANMMER

ハンマー

●移動構え・不可●移動攻撃・不可
●攻撃力：A・280／A'・200／B・360

攻撃前後のスキは大きく、構え、攻撃ともに移動しながら行なえないが、威力が非常に高く、攻撃範囲も広いので使い勝手のよい打撃系武器。相手との距離を把握して使えば、頼りになる。後半で登場するハングド・スクラッチャーなどのモンスターに対しても効果的。パペット・ナースに当てた場合は必ずよろけさせることが可能だ。

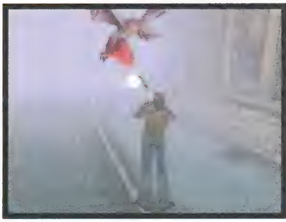


威力や攻撃範囲は文句なし。弾丸消費を抑えるためにも多用したい。

ショットガン

●移動構え・可●移動攻撃・可
●攻撃力：50～600／弾丸装填数・6

モンスターとの距離によって与えるダメージが変化し、距離が近いほど威力は上昇し、遠ければ低下する。至近距離での威力には目を見張るものがあるので、中～近距離で使っていきたい。ただし、この武器を使うとゲームクリア後の射撃傾向で高得点を期待できなくなる(P120参照)。



いつでも移動できるので、構えつつ敵に近づいて攻撃だ。



SHOT GUN

ライフル

●移動構え・不可●移動攻撃・不可
●攻撃力：360／弾丸装填数・6

ゲーム後半のタウンセンターで入手できる狩猟用のライフル。性能的にはハンドガンを強化したようなもので、距離が離れていても一定の大きなダメージを与えられる。連射は可能だが、攻撃後のスキが大きいので、複数のモンスターを相手にする場合には不向き。また、入手できる弾数が少ないので、無駄使いはしない方がいい。



なるべくなら、強力な敵と戦うまで温存したい武器である。



RIFLE



AXE

斧

●移動構え・可●移動攻撃・可
●攻撃力：A・240／A'・160／B・250

威力はハンマーに劣るものの結構高めで、構えや攻撃中でも移動できる。攻撃前後のスキも少ないので、とても使いやすい武器といえるだろう。



後退しながら攻撃できるうえに威力が高いので非常に役立つ。



CHAIN SAW

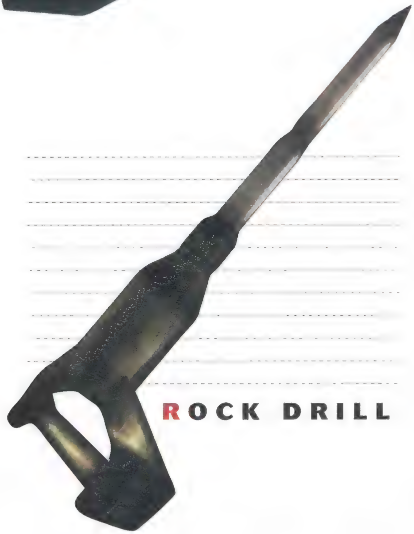
チェーンソー

●移動構え・可●移動攻撃・可
●攻撃力：構え・200／稼動時・450／停止時・250

構えるとエンジンが稼動し、構えた状態でモンスターを攻撃できる。1分が経過するとエンジンが自動的に停止するので、一度構えを解除する必要がある。



攻撃ボタンを押さなくても、構えていれば攻撃できるのが利点。

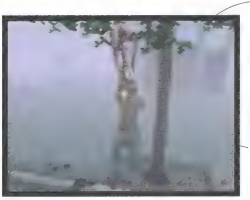


ROCK DRILL

小型削岩機

●移動構え・可●移動攻撃・可
●攻撃力：構え・200／稼動時・400／停止時・200

チェーンソーと同じく構えるとエンジンが稼動。構えているときと、攻撃中は移動できないが、方向キーで上、正面、下方向のいずれかを任意に攻撃できる。



攻撃方向を指定できるが、移動しながらの攻撃はできない。



KATANA

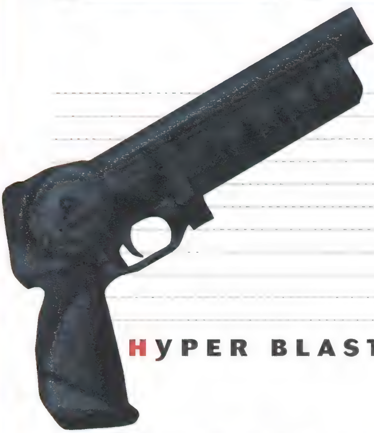
日本刀

●移動構え・不可●移動攻撃・不可
●攻撃力：全て・1000

刀身の長い日本刀。攻撃力はすべての武器の中で最も高く、ほとんどのモンスターを瞬殺できるうえに、攻撃後のスキも少ないので連続で攻撃を仕掛けられる。また、攻撃時は自動的に前進するので、モンスターとの距離が多少離れていても当てることが可能だ。ただし、構えや攻撃中に移動することはできない欠点もある。



繰り出す攻撃はスキが少ないので、3連続攻撃を繰り出せる。



HYPER BLASTER

ハイパーブラスター

●移動構え・可●移動攻撃・可
●攻撃力：赤・50／黄・150／緑・200～500

UFOエンディング（P118参照）を見たあとのセーブデータからゲームを開始した場合に持っている銃。敵を捕捉するレーダーが付いており、弾丸制限もない。レーダーの色は最初赤色だが、ゲームクリア時のランク80点以上で黄色、100点満点で緑色に変化し、威力が上昇する（P120参照）。ただし使用するとクリア時のランクが下がる。



レーダーの色が緑になれば、ハンマーを上回るほどの威力となる。

第三部



Silent Hill
Perfect Navigation Book

異形の生物達
（モンスター紹介）

モンスター MONSTER LIST

異形の怪生物たちは霧と暗闇を味方につけ、プレイヤーに襲いかかってくる。
たとえそれをよしとしなくても、戦わなければならない場面は訪れるのだ。
そのとき、もしモンスターの特徴を知っていれば、生き残る確率も上がるだろう。



後退しながら攻撃すれば、跳びかかってきた場合でもダメージを受けることなく回避できることが多い。



打撃系武器を使うなら、跳びかかってきたところを攻撃。カウンターヒットとなるので与えるダメージは大きい。

グローナー

●出現場所／住宅街・繁華街・リゾート街

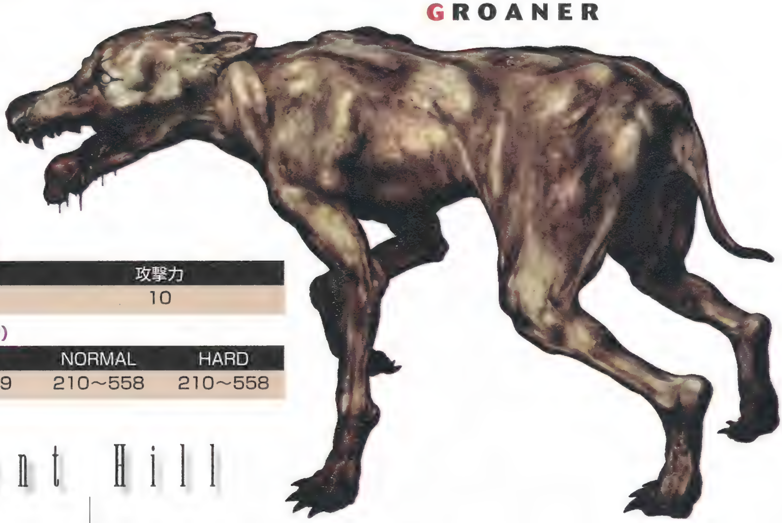
●特徴

凶暴性を持つ犬型の怪生物。かなりの移動速度をほこり、複数匹で行動することが多いようで、2匹以上で現れた場合は絶妙なコンビネーションも駆使してくる。街角の路地に潜んでいることも多い。

●対処法

接近しなければ襲いかかってこないが、近づくと威嚇するようにハリーの周りを走ったあと、勢いよく跳びかかってくる。ハンドガンやショットガンなら、銃を構えつつ後方へ下がりながら攻撃すれば、まずダメージを受けることなく倒せる。

GROANER



●攻撃方法

名称	攻撃力
噛みつき	10

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
210～279	210～558	210～558



AIR SCREAMER

エア・スクリーマー

●出現場所／住宅街・繁華街・リゾート街

●特徴

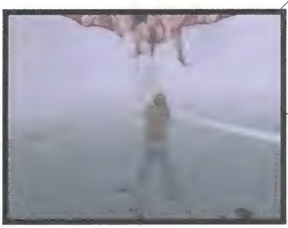
サイレントヒルの空を飛び回る怪生物。翼はコウモリのような薄い皮膜で、滑空し、生きている人間を狙う。羽毛のない体表など、両棲類や爬虫類の特徴も持ち、鳥型ではあるが、恐竜時代の翼竜といった趣だ。大きさは人間の大人と同じくらいだが、翼を広げたときの威圧感は圧倒的なものがある。鋭いツメと、大きなクチバシで襲われたら、命に関わる問題となるだろう。同じ種類でも行動形式に差があり、徘徊するタイプや待ち伏せタイプが確認されている。

●対処法

ハリーの周りを飛び回ってから頭を踏みつけてくる。飛んでいるところを銃で攻撃すればダメージを受けずに倒せるが、ある程度ダメージを与えると逃げ出すのでトドメをさせないことも多い。打撃系武器での攻撃は、まず届かないので、戦うなら銃を使うこと。なお、HARDモードで登場する大きめの個体は、体力が多いうえに小さなエア・スクリーマーを召還するので逃げた方が無難だ。



走って逃げても、エア・スクリーマーの方が速いので追いつかれてしまう。接近されたら移動方向を変えて走る。



打撃系武器のほとんどは攻撃が届かないが、日本刀なら降下してきたところを狙えば攻撃を当てることが可能。

●攻撃方法

名称	攻撃力
噛みつき（浮遊時）	18
蹴り（飛行時）	10

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
280～480	380～480	380～580



複数に囲まれたら逃げた方が無難。抱きつき攻撃を仕掛けられているときにツメ攻撃を食らうと目も当てられない。



抱きつき攻撃にきたところを寸前で回避できれば、倒れているところに攻撃を加えることが可能だ。

マンブラー

●出現場所／学校・裏学校・裏下水道・遊園地

●特徴

学校内に巣食う、人型の怪生物。学校敷地内のなにかを警護するかのように動き回っている。身長は子供の背丈ぐらいで、動きものろいが、油断すると音もなく近づいてきて、前腕の鋭い鉤爪で足に組みついてくる。しかも再生能力を持っているので、一度倒れても完全に息の根を止めなければ、また起き上がってくる。マンブラーの名前どおり頭部らしき部分に空いている口腔に歯はない。そのため獲物を三本の鉤爪で細切れになるまで切り刻み、まる飲みにする。まるで童話の中に登場するトロール（子鬼）のような残忍さを持った怪物なのだ。

●対処法

こちらに向かってゆっくりと近づき、至近距離までくると抱きつき攻撃やツメで斬りつけ攻撃してくる。銃を使い、近づかれる前に倒してしまうのがベスト。打撃系武器なら、攻撃を加えたら後退するヒット＆アウェイを繰り返そう。なお、ほかのモンスターに比べて、倒れたとき体力を回復するスピードが早いので、素早くとどめをさすこと。複数で出現した場合は最も注意が必要な相手だ。

●攻撃方法

名称	攻撃力
抱きつき	12（1秒ごとにダメージ）
斬りつけ	15

●体力（HP）

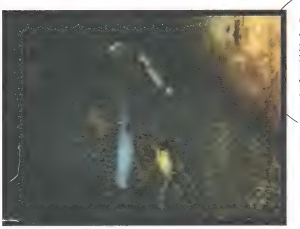
EASY	NORMAL	HARD
350	350	600
525（裏下水道）	525（裏下水道）	900（裏下水道）



MUMBLER



足下にいるので打撃系武器は当てにくいが、鉄パイプ、ハンマー、日本刀のいずれかなら攻撃できる。



攻撃を当てると必ず転倒するので、踏みつけでとどめをさそう。威力の高い攻撃なら最初の一撃で倒せることも。

クリーパー

●出現場所／学校・裏学校・病院・下水道・裏下水道

●特徴

地下道など、暗い場所に生息する狂暴な昆虫。光を嫌い、地下室や下水道などに多く生息している。小型で、その姿はゴキブリかタガメを連想させるだろう。動きが非常に素早く、知能はないのだが、群れ単位で行動するため、狙われると実に厄介な相手だ。襲った獲物の皮を食い破り、生きたまま、内臓を食い尽くしてしまう様子から"切り刻む者"の名前が付いた。もし動き回っているクリーパーを踏みつぶそうとすれば一方的にやられるだけ。弱点は腹部でひっくり返った時ならば踏みつぶせる。

●対処法

ハリーの足下にまとわりついたあとに噛みつき攻撃を仕掛けてくる。移動速度が速いので、後退で攻撃を回避できないのは難点。ただ、攻撃力が低いのでダメージを受けてもそれほどの痛手にはならない。戦う場合、打撃系武器では攻撃が当たらないことが多いので、ハンドガンを使うべき。なお、暗闇では目が効かないので(P34参照)、ライトを消すと回避に効果的だ。



CREEPER

●攻撃方法

名称	攻撃力
噛みつき	6

●体力(HP)

EASY	NORMAL	HARD
200	200	200

スプリット・ヘッド

●出現場所／裏学校（ボイラー室）

●特徴

巨大なトカゲ型の怪生物。四足で移動するが動きは決して早くない。ただし、その尋常ならざる体力と硬い体表は敵の攻撃を限りなく無効化し、どこまでも獲物を追ってくる。スプリット（裂ける）の名前通り、身体の半分に達するほど左右に大きく開く顎を持つ。もしその口に飲み込まれたならば、どんなに屈強な人間であろうとも、絶命するのは間違いない。

外国の古い童話に登場した、旅人に退治される大きなトカゲが実在するとすれば、きっとこのような生物なのだろう。

●対処法

ハリーに接近しつつ体当たりを仕掛けてくるので、間合いを取りながら銃を使ってダメージを与えよう。ある程度ダメージを与えると一旦動きが止まり、食いつき攻撃を仕掛けてくるように変化する。この状態になると体当たりは仕掛けてこないので、銃を構えたままモンスターの正面で待ち、弱点の口を開けたら後退しながら攻撃を仕掛けてダメージを与えるといい。噛まれると即死だ。



最初の状態では背後から接近して打撃系武器を使うのも有効。ただし、体に触れるとダメージを受けるので注意。



口を開けたところに攻撃を加えつつ後退すれば噛まれない。口を閉じたら前進して密着し、開けるのを待つ。

●攻撃方法

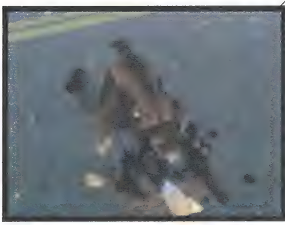
名称	攻撃力
体当たり	0～10
食いつき	100（即死）

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
25500	25500	51000

SPLIT HEAD





噛みつかれている間は、方向キーとボタンを素早く連打して受けるダメージを最小限に抑えるように。



跳びかかってきたところにタイミングよく打撃系武器を合わせても、押し倒しは食らってしまう。

●攻撃方法

名称	攻撃力
押し倒し	0
噛みつき	10（1秒ごとにダメージ）

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
339～450	450～561	675～899

ロンパー

●出現場所／繁華街・リゾート街

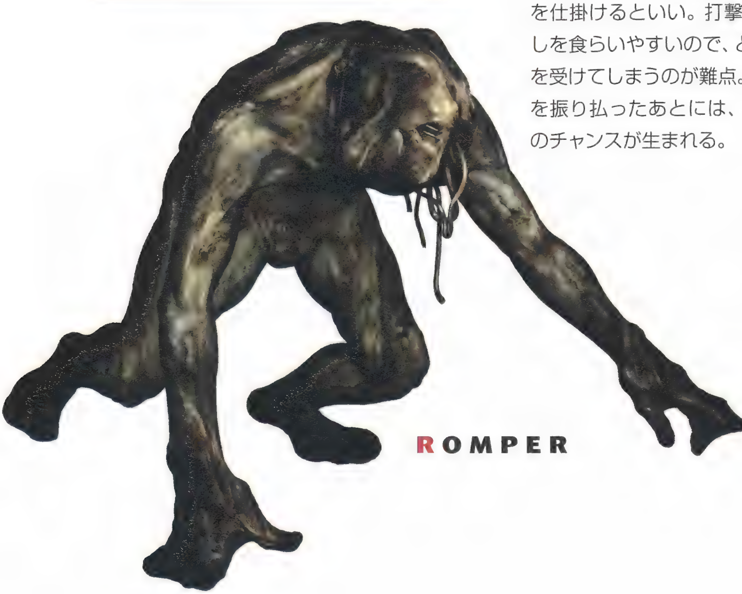
●特徴

狂暴というよりも、旺盛な食欲によって動く人型の怪生物。生臭い匂いを発しながら、食料を探し、繁華街やリゾート街をうろついている。目に該当する器官は見受けられないが、動くものやライトの明かりなどに敏感に反応して、突然飛び掛かってくる。その行動は素早く、一度獲物に狙いを付けると跳躍しながら移動するので、打撃系の武器で対処するのは至難の技。相手を組み伏せたあとは、口腔に垂れ下がる紐状器官を使って攻撃する。

腕と呼ぶ方がふさわしい前足の骨格など、体のフォルムは人間型だが、跳ねるような移動方法やその頭部の形状など、どのように発生した生物かは不明。

●対処法

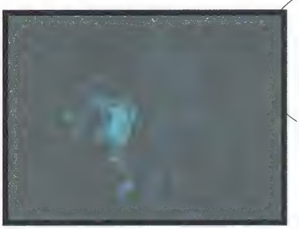
グローナーと同じく、離れていれば攻撃は仕掛けてこないが、ある程度接近すると跳びかかりから噛みつき攻撃を仕掛けてくる。戦うのなら離れたところから銃で攻撃を仕掛けるといい。打撃系武器では押し倒しを食らいやすいので、どうしてもダメージを受けてしまうのが難点。ただし、押し倒しを振り払ったあとには、攻撃を加える絶好のチャンスが生まれる。



ROMPER



青や緑といった服の色の異なる看護婦がいるが、基本的な動きに違いは見られないので本文の方法で対処できる。



クリーパーと同じく暗闇では目が効かないので（P34参照）、ライトを消して回避する方法も効果的だ。

パペット・ナース

●出現場所／裏病院・不明

●特徴

この世ならざる世界の病院の中を蠢く、生ける屍。ヒルのような寄生生物に操られている。もちろん生前の記憶や意識はなく、ただただ生者の血肉を求める。以前の習慣だろうか、手術用のメスを攻撃に使う。ブードゥー教の伝説に登場するゾンビーにも似たギクシャクした動きだが、攻撃対象に向かって移動する速度は速い。油断すると、複数のパペット・ナースに囲まれてしまうこともある。寄生している生物は、生きている人間にも取りつくことと、ある種の薬品を苦手としていることが確認されている。

●対処法

ハリーを確認すると走って近づき、メスでの攻撃や首を締めてくる。接近してくるのを待ち、メスを振り上げたら後退しながら打撃系武器で攻撃を仕掛けよう。特に、ハンマーを当てると、よろけさせる効果があるので有効だ。組みつきは、看護婦が複数いる場合に仕掛けてくることが多い。組みつき自体にダメージはないのだが、締めている間にほかの看護婦がメスで攻撃を仕掛けてくるので注意したい。

●攻撃方法

名称	攻撃力
組みつき	0
斬りつけ	25

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
400～650（青）	400～650（青）	400～650（青）
800（緑）	800（緑）	800（緑）



PUPPET NURSE

●攻撃方法

名称	攻撃力
斬りつけ	33

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
750	750	750

PUPPET DOCTOR



パペット・ドクター

●出現場所／裏病院

●特徴

パペット・ナース同様、裏世界の病院を徘徊する怪物化した医師。生前の仕事の習慣が行動に現われ、始終、医局のある病院の1階を徘徊している。前のめりに変形した身体を引きずるように歩き、生者を襲う性質はパペット・ナースと同じだが、若干、耐久力と攻撃力にすぐれており、掴みかかってくることもない。倒された瞬間、まるで発作のように暴れるが、これは体内の寄生生物が悶絶し、苦しんでいるためだ。

●対処法

基本的な動きは看護婦とまったく同じだが、比べるとやや動きが鈍く、かわりに攻撃力が高い。外見も似ているが、よく見れば男性なのが分かるだろう。対処法に関しては、看護婦で紹介したように、メスを振り上げるまで待ってから、後方へ下がりつつ攻撃を仕掛ける方法で問題はないし、ハンマーも有効。なお、暗闇で目が効かない点においてもパペット・ナースと同じとなっている。



メスを振り上げたら後退する、看護婦と同じ対処法で平気。メスの威力はパペット・ナースよりも若干高めだ。



ハンマーで攻撃すると、確実によろけさせる点でもパペット・ナースと同じなので、容易に倒すことが可能。

ブラッド・サッカー

●出現場所／裏病院

●特徴

裏世界の病院にいる吸血性の腔腸動物の一種……なのだろうか。数メートルのチューブ状の体をくねらせて付近を通る生物を捕らえ、血液を吸う。食欲は旺盛で血液の匂いに敏感に反応し貪欲に捕食する。一端を地面に根付かせているために移動はできず、知能がないために、獲物に逃げられることもしばしばだ。しかしその身体は、どんな武器の攻撃でも傷つくことはない。もちろん人間も獲物の対象で、子供などが、ブラッドサッカーから逃げることは難しいだろう。

●対処法

攻撃を当てることは可能だが、何発攻撃を当てようとも倒すことは不可能なうえに、近づきすぎるとダメージを受けてしまう。このように攻撃で倒すことはできないが、よく見るとこの触手は地面の血液を吸っているので、ゲーム中に入手できるあるアイテムを使えば触手の注意を引くことができる。



チェーンソーなどで切りつけることは可能だが、何度攻撃を当てようとも倒すことは不可能である。



ゲーム中では触手の真上にあるアイテムの入手が目的なので、触手を退けることができれば十分なのだ。

●攻撃方法

名称	攻撃力
吸血	6

●体力（HP）

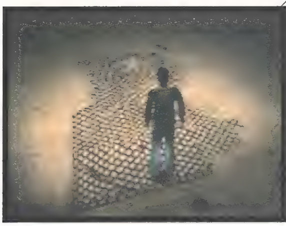
EASY	NORMAL	HARD
—	—	—

BLOOD SUCKER



ツイン・フィーラー

●出現場所／裏繁華街（タウンセンター）



この位置に立ち、芋虫が這い出てくる音が聞こえたら前方へ走る。金網へ誘導するだけでなく、毒液もかわせる。



接近された場合、逃げずに攻撃を続ければ体当たりでダメージを受けることは、ほんとどない。

●攻撃方法

名称	攻撃力
体当たり	10
毒液	10

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
3000	3000	3000

●特徴

頭部に二つの触角を持った巨大な芋虫型の怪生物。砂地の中を潜って自由に移動し、成虫に変態するための栄養分を採ろうと、砂地を歩く者を襲ってくる。移動速度は速くないが、地中に潜っている間は攻撃を加えることができない。また、名前の由来にもなっている触覚により、こちらを的確に襲ってくるので、注意が必要だ。地表に姿を現わした瞬間、ガス状の神経系毒液を獲物に吹きかけ、体がしびれ動けなくなったところを捕まえる。獲物は、生きたまま体中の体液を吸い尽くされて、干涸びたミイラのような姿にされてしまうのだ。

●対処法

地中から這い出てハリーに向かって毒液を吐き、再び地中へ潜っていく。攻撃のチャンスは這い出てきたときだが、すぐに地中へ潜ってしまうので攻撃を当てにくい。そこで、中央にある金網の端に立ち、這い出てきたと同時に金網の反対側に向かって走ろう。こうすると、芋虫は金網の上を移動することになるのだが、金網からは地中に潜れないので攻撃を当てる機会が増える。



TWIN FEELER

フロート・スティンガー

●出現場所／裏繁華街（郵便局隣の屋上）

●特徴

ツイン・フィーラーが変態した巨大蛾で、この怪生物の最終形態である。ガス状の毒液と尻尾の毒針が武器。幼虫と同じ成分の神経系の毒で、獲物を弱らせ攻撃を加える。体力、攻撃力、凶暴性ともに幼性であった頃に比べて格段に上昇した。

これほどまでに巨大な昆虫が、どのような経緯で発生したは不明。「潜在する怪物」に記載されているような、精神力によって発現するポルターガイスト現象でも持ち出さなくては、とうてい説明が付かない。

●対処法

飛び回りながら毒液を吐いてくるほか、尻尾の棘を突き刺してくる。打撃系武器では攻撃が届かないので銃を使うこと。逃げ回りながら攻撃を仕掛けても倒せるが、ビルの脇にある階段にいれば突き刺し攻撃を仕掛けてこないのでダメージを受けにくい。毒液を吐いてきたらサイドステップでかわして銃で攻撃。以上の動きを繰り返せば苦労せずに倒せるはずだ。



フロート・スティンガーの動きに注目すると、手足が一瞬動くのが分かるだろう。このあと毒液を吐いてくる。



毒液を回避したあとの攻撃は3～4回で止めておこう。それ以上攻撃すると、次の毒液を回避しにくくなる。

●攻撃方法

名称	攻撃力
突き刺し	18
毒液	10

●体力（HP）

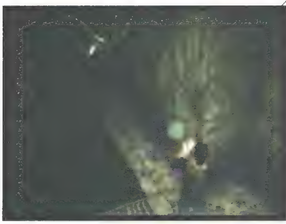
EASY	NORMAL	HARD
4000	4000	4000



FLOATS STINGER



攻撃を当てると必ずよろめくので、一度攻撃を当てられれば、あとは連続で攻撃するだけで簡単に倒せる。



天井にいるタイプに打撃系武器は届かないので銃を使おう。倒すことができれば天井から落ちてくる。

●攻撃方法

名称	攻撃力
引っ掻き	16

●体力(HP)

EASY	NORMAL	HARD
350	350	472

HANGED SCRATCHER

ハングド・スクラッチャー

●出現場所／下水道・裏下水道

●特徴

地下水道に生息する緑色の怪生物。爬虫類の変異体と思われるが、ロンパーと同じく骨格はやや人間に近い。長い手足と、水カキのある長い指が特徴で、天井を這って移動したり、水中から現われたりと、意表をついた動きを見せる。ロンパーをカエルに例えるならば、ハングド・スクラッチャーはヤモリというところか。地下道を歩く人間に音もなく忍び寄り、突然、襲うのが攻撃の常套手段である。嫌光性で、闇の中から出ることはほとんどないが、狂暴な点ではほかの怪生物となんら変わりはない。唯一の救いは彼らが地上に出てこないこと。下水道に近づかなければ襲われることはないのだから……。

●対処法

ハリーを発見すると猛スピードで接近してツメ攻撃を仕掛けてくる。攻撃を一度でも当てれば動きが止まるので、銃を使えば簡単に倒せる。打撃系武器を使うなら、近づいてくるスピードに合わせて攻撃を繰り出そう。また、天井に張りついて下を通過すると攻撃を仕掛けてくるタイプもいる。これに対しては銃で対処するか回避してしまうこと。



ワーム・ヘッド

●出現場所／裏繁華街・リゾート街

●特徴

グローナーとは別種の犬型の怪生物。性質はグローナーよりも狂暴で、体力もあるようだ。やはり複数匹で行動することが多く、裏世界の繁華街を徘徊し、獲物を探している。ジャンプして襲いかかり、力強い前脚で獲物を押さえつけるのが、彼らの狩りの特徴。熊にも似た強力な爪を持っている。路地裏のような狭い場所で出会ってしまったら運に見放されたと思いたくなるであろう。その名前の通りに、頭部は蛇か蟲が絡みついたような不気味な形状をしており、その中に隠された強力な顎と牙で、人間の体を食いちぎる。

●対処法

外見はグローナーと異なるが、基本的な動きに関してはまったく同じ。ハリーの周りを走ったあとに跳びかかってくるので、銃を使うなら走り回っているときに後退しながら攻撃を加え、打撃系武器なら跳びかかってきたところに合わせて攻撃を仕掛けるといい。この場合はカウンターヒットとなるので、与えるダメージが通常時に比べて増加する。



銃を使うなら、後退しながら攻撃すればダメージを受けることなく倒せることがほとんど。



複数いる場合は戦おうとせずに逃げた方が無難。銃を使ったとしても、ダメージを受けやすいためだ。

●攻撃方法

名称	攻撃力
噛みつき	10

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
210～279	210～558	210～558

WORM HEAD



ナイト・フラッター

●出現場所／裏繁華街・リゾート街

●特徴

エア・スクリーマーとは別種の飛行生物。嫌光性があるらしく、むしろ闇の中での行動が多い。大きさは人間大だが、闇に紛れて飛行してくるため、視認できたときにはすでに襲いかかられるのを覚悟する必要があるだろう。鳥というより、トカゲのような巨大な頭部に、どこかしら人間を思わせる体型は、より一層の異様を放つ。人の思い描く堕天使が実在するとしたらこのような生き物になるのかもしれない。骨格的に地表歩行にも適しているようだが、闇を好むこともあり、確認できていない。



銃での遠距離攻撃が基本。攻撃している間は止まらずに前進し、逃げられないように少しでも距離を詰めること。



ナイト・フラッターにおいても大きいタイプは存在する。体力が多いうえに仲間を呼ぶので、相手にしない方がいい。

NIGHT FLUTTER



●対処法

外見はエア・スクリーマーと異なるが、基本的な動きは同じ。ハリーの周りを飛び回ってから頭部を踏みつけてくる。飛び回っているときに銃を使って攻撃を仕掛ければダメージを受けることなく倒せるが、やはり体力が減少すると逃げ出すのでとどめをさせないことが多い。なお、複数を相手にするとダメージを受けやすいので、その場合は戦わずに逃げた方が無難である。

●攻撃方法

名称	攻撃力
噛みつき（浮遊時）	18
蹴り（飛行時）	10

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
280～680	380～680	380～780



LARVAL STALKER & STALKER

ラーバル・ストーカー&ストーカー

●出現場所／学校・遊園地・不明

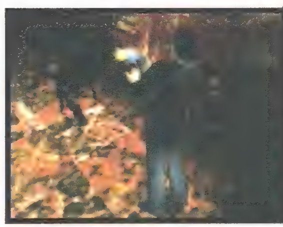
●特徴

小学校などに現われる影ぼうし。赤ん坊のような鳴声を発して、よちよちと集団で動き回っているが、人間に危害を加えることはない。ラーバル・ストーカーはただ逃げ惑うだけの存在で、危害を加えてくることもなく、こちらから攻撃することもできない。

ただ、成長してストーカー(STALKER)になると話は変わる。見にくい半透明の姿で近づいて攻撃してくる。日本で言うところの幽霊に似ていることから何かの怨念が半実体化したものと考えられる。

●対処法

ゲーム序盤の学校などで出現するラーバル・ストーカーは無害だが、不明で登場するストーカーは攻撃を仕掛けてくる。基本的な動きや攻撃力に関してはマンブラーとまったく同じで、ゆっくり接近してきて抱きつき攻撃を仕掛けてくるほか、斬りつけてもくる。体が透けているために打撃系武器は距離感がつかめず当てにくいので、近づかれるまえに銃を使って倒してしまおう。



ストーカーになると、こちらの攻撃もしっかりと当たるので、銃を連発して接近されるまえに倒そう。



打撃系武器でも倒せるものの、相手との距離を測りにくいのでダメージを受けやすいのが難点。

●攻撃方法

名称	攻撃力
抱きつき	12(1秒ごとにダメージ)
斬りつけ	15

●体力(HP)

EASY	NORMAL	HARD
350	350	600



インキュバスではないボスには見えないバリヤーが張り巡らされているので、近づくことはできない。



どちらのボスも、体に雷を集中させているときに攻撃を当てると、カウンターヒットでダメージは10倍となる。

●攻撃方法

名称	攻撃力
雷	30

●体力(HP)

EASY	NORMAL	HARD
30000	40000	40000

インキュバス

●出現場所／学校・遊園地・不明

●特徴

サイレントヒルで暗躍する邪悪な土着宗教の神体。一般には夢魔と呼ばれ、淫夢を操り人間が寝ている間に精気を吸い取る魔物だ。邪教の教義では、巫女の身体を借りて光臨したインキュバスが世界を救済するという。巫女の胎内から覚醒したインキュバスは、山羊のような頭部と蛾と人間が入り交じった、まさに悪夢のような姿である。毒々しい羽根で空中を浮遊し、腹部より放電して敵と見なしたものを攻撃する。通常時空の流れの外に存在しており、人間の持つ恐怖心や悪夢を糧とし、それを増幅。さらに歪曲に具現化して世界を浸食していく。撃退することも不可能ではないが、古代から蛾や蝶が再生のシンボルと言われるとおり、邪な心が望む限りインキュバスは何度でも復活する。

●対処法

エンディングタイプ(P118参照)によって出現するボスが変化。GOOD以上でインキュバス、BAD以下ならインキュベーターが出現する。ともに攻撃方法は同じで、体に雷を集中させてから稲妻で攻撃してくる。相手を中心に円を描くように走れば稲妻は回避できるので、銃で攻撃を繰り返そう。また、弾薬が無い状態だとEASY、NORMALは30秒、HARDは300秒逃げ回ることでも倒すことが可能。



INCUBUS

ライトの効果について ON or OFF

**サイレントヒルの緊張感を盛り上げてくれるのは暗闇と光。
ゲームの特徴であるライトのON／OFFによって、
どのような利点と欠点があるのか知っておこう。**

基本的にライトON

暗闇の中を探索することが多いので、明るく照らし出すライトは必須といえる。燃料が必要、といった制限は一切ないので、常に点けている状態でも問題はない。ただし、ライトを消していると一部のモンスターには発見されにくくなる、という利点もある。



デメリットはないので、暗闇ではライトを点けて探索するべき。

ライトを消していると・・・

暗闇でライトを消した状態では、移動が困難になるだけでなく、一部のアイテムやドアを調べられなくなってしまう。例えば、跳ね橋制御室にある小型削岩機を入手する場合、ライトを点けないと発見できない。



消した状態では、何度調べても反応がなく、なにも発見できない。



ライトを点ければ、このようにアイテムを入手することが可能だ。

一部のモンスターに対しては

●クリーパー

クリーパーに対しては、ライトを消すと効果的。視力が低いため、こちらを発見できないからだ。至近距離まで接近すると、さすがに噛みつかれてしまうが。なお、ライトを消したときにハリーがいた位置までは近づいてくるので、クリーパーのいる部屋に入る場合は、あらかじめライトを消しておくといい。



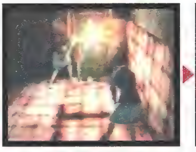
病院地下のこの場所は、クリーパーがいるのでライトを点けない方がいい。



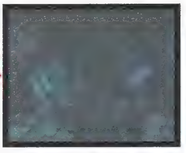
ここまで接近しても気付かれないので、銃を使って倒してしまおう。

●パペット・ナース&ドクター

パペット・ナース&ドクターも視力が低いので、ライトを消すと攻撃を仕掛けてこない。接触したとしても、メス攻撃は振りが遅いので、攻撃を食らうことはほとんどない。また、走っても気づかれないので、戦闘を回避したい場合はライトを消した状態で逃げるといい。



複数の敵が構えているポイントでは、ライトを消してみよう。



近づいてはくるが、襲いかかってこないので1体ずつ相手にできる。

第四部



Silent Hill
Perfect Navigation Book

シェリル捜索
（ゲーム攻略）

第四部の構成と見方 HOW TO USE THIS BOOK

第四部ではシナリオ全体を大きく4章に分けて掲載し、各章も解説、マップ、探索、チャートの4パートで詳細に攻略している。プレイヤーはそれぞれのパートを使い分けることによって、自分に必要な情報だけを取り出すこともすべての解法を知ることもできるのだ。

1 市街地マップ

巻末のポスターマップのことで、各エリアの解説ページを読む際に使用する。4種類のエリアのマップにアイテム入手場所とモンスター出現場所をアイコンなどで表示している。マップ上に掲載されている情報はポスターでも解説しているが、以下の通りである。



1. 通路上に×がついている部分は、通行できないことを示している。状況によって、一度通れた道が通れなくなることもある。
2. 路上、あるいは建物内にアイテム、セーブポイントがある場合は、それらの存在と数をマークにて示している。学校、病院などは、各建物内マップの項を参照のこと。
3. 路上にモンスターが登場する場合は、それらの種類と数をマークにて示している。種類については各ポスターマップを参照のこと。
4. 民家を経て通行する場所を示す。
5. 通りの名称を示す。
6. 東西南北を示す。北が上である。

column サイレントヒル事情通 I

サイレントヒルのストリート名に、ホラー作家の名前がついていると気づいた編集部では、以下のような推測を立ててみた。

Old silent hill（住宅街）

FINNEY→JACK・FINNEY(ジャック・フィニー)
代表作：「盗まれた町」、「ゲイルズバーグの春を愛す」

BACHMAN→RICHARD・BACHMAN(リチャード・バックマン/スティーブン・キングのペンネームとして知られる)
代表作：「痩せゆく男」、「バトルランナー」

LEVIN→IRA・LEVIN(アイラ・レヴィン)
代表作：「ローズマリーの赤ちゃん」、「ブラジルから来た少年」

MATHESON
→RICHARD・MATHESON(リチャード・マシスン)
代表作：「地獄の家」、「激突!!」

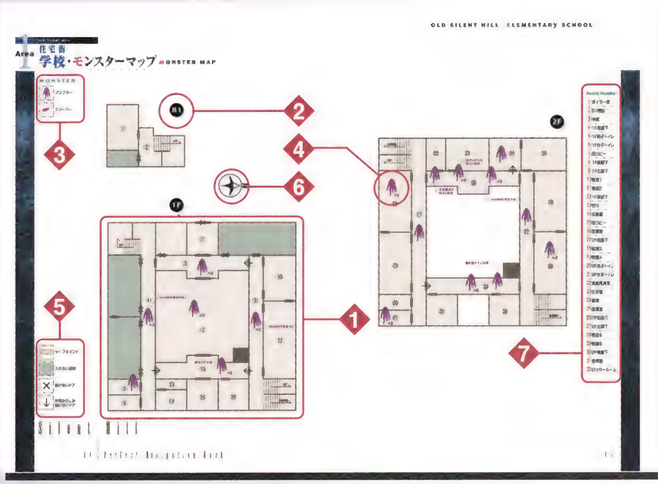
BLOCH→ROBERT・BLOCH(ロバート・ブロック)
代表作：「サイコ」、「アーカム計画」

BRADBURY→RAY・BRADBURY(レイ・ブラッドベリ)
代表作：「何かが道をやってくる」、「火星年代記」

ELLROY→JAMES・ELLROY(ジェームズ・エルロイ)
代表作：「ブラック・ダリア」、「LA・コンフィデンシャル」

MIDWICH→これは作家の名前ではなく、ジョン・ウィンダム作の「光る眼」の舞台となった村の名前であろう

2 モンスターマップ・アイテムマップ



学校、病院、下水道、遊園地、不明については各施設ごとにモンスターやアイテムのマップページを設け解説している。このページを活用すれば短時間攻略もかなうだろう。モンスター、アイテム両マップページ共に掲載されている情報は以下の通りである。

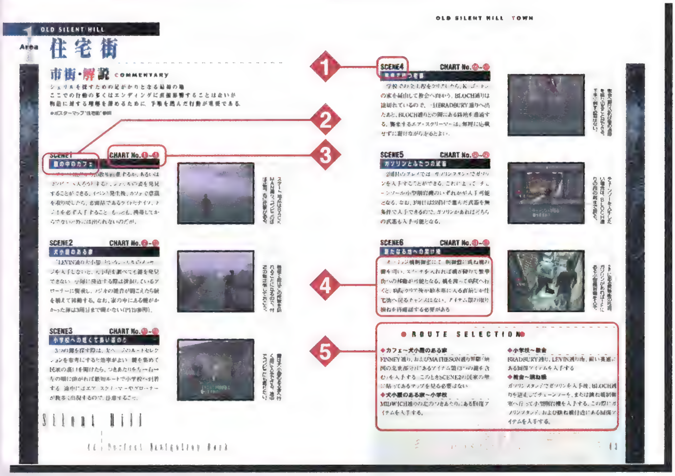
1. 建物のマップ。侵入可能なすべての部屋に番号をふり、ルームナンバー表と対応させている。番号は攻略ページ本文中に登場するものにも対応している。
2. B1、1Fなど建物の階層を示している。基本的に、攻略する順番に並んでいる。
3. アイコンの名前。アイテムマップページではアイコンで示されるアイテム以外の物はアイテム名が記載されている。
4. 建物内にモンスターが登場する場合は、それらの種類と数、出現位置をアイコンで示している。モンスター攻略の項を参照にして対処するとよい。なお、特記事項のあるモンスターについては注釈も付けている。
5. セーブポイント、扉の鍵のかかり方、入れない部屋など、建物内の特殊な仕掛けについてマークや色で示している。
6. 東西南北を示す。市街地マップと違い、北が上とは限らないので注意。ゲーム中の地図の方向に準じて掲載している。
7. ルームナンバー表。マップ上の番号がどの部屋であるかを一覧で示している。



アイテムマップを利用して効率よく探索を行うといいだろう。

3 攻略ページ

各エリアごとにポイントとなる要素をピックアップし、解説している。なお、このゲームにはエンディングが5通り存在するが(P118参照)、本章ではGOODエンディングに到達することを目的とした攻略を行なっている。バッドエンディングが見たい場合は、P118の条件を確認の上、不要な要素を排除していただきたい。



1. エリアごとでピックアップした要素に、それぞれ"SCENE 1"のように通し番号を付け、攻略する順番の目安としている。

2. 各シーンにはそれらの特徴を示すタイトルを付けている。タイトルがヒントとなっていることもあるので、見落とさないように。

3. 各シーンが章末のチャートページで、どの番号に対応しているかを示している。番号がない場合は、不特定多数の敵の倒し方など、そのチャート進行と関係のない内容である。

4. 本文中に"SCENE 1参照"などとある場合は、ほかのシーンとの関連性が高い項目であることを示している。同じく本文中に①ボイラー室などの表記がある場合は、建物内マップページとの関連性があることを示している。

5. 市街地攻略ページの最後には、それぞれに"ROUTE SELECTION"の項を設け、路上または建物内にあるアイテム類を効率よく入手するためのルートについて記載した。この通りに進む必要はないが、攻略の際の参考にしていただければ幸いである。

column サイレントヒル事情通 II

先程は住宅街の通り名を紹介したが、ここでは残りの繁華街、リゾート街の通りについて紹介しよう。これで興味がわいたなら一度読んでみてはいかがだろうか。

Central silent hill (繁華街)

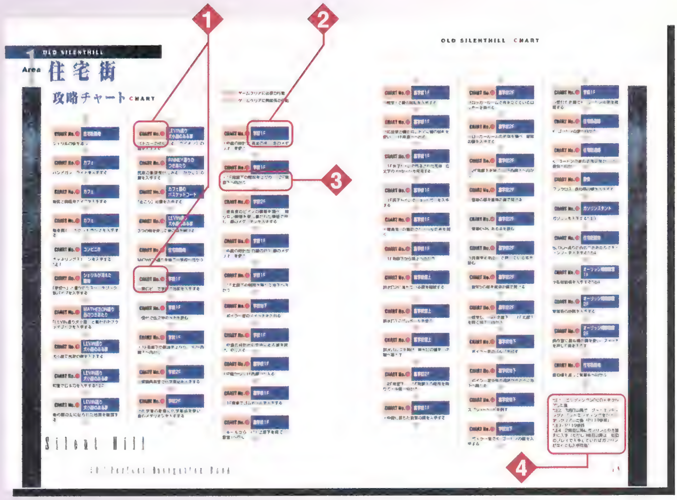
SAGAN→CARL・SAGAN(カール・セーガン/天体物理学者)
代表作:「コンタクト」、「悪魔の住む世界」
CRICHTON→MICHAEL・CRICHTON(マイケル・クライトン)
代表作:「ジュラシックパーク」、「アンドロメダ病原体」
WILSON→COLIN・WILSON(コリン・ウィルソン)
代表作:「アウトサイダー」、「宇宙ヴァンパイア」
KOONTS→DEAN・KOONTZ(ディーン・クーンツ)
代表作:「ウォッチャーズ」、「ファントム」
SIMMONS→DAN・SIMMONS(ダン・シモンズ)
代表作:「殺戮のチェスゲーム」、「サマー・オブ・ナイト」

Silent hill resort (リゾート街)

SANDFORD→JOHN・SANDFORD(ジョン・サンフォード)
代表作:「サディスティック・キラー」、「数の獲物」
CRAIG→CRAIG・RICE(クレイグ・ライス)
代表作:「マローン殺し」
WEAVER→SIGOURNEY・WEAVER(シガニー・ウィーバー/女優)……ではないかと予想される
代表作:「エイリアンシリーズ」、「コピーキャット」

4 チャートページ

攻略における謎や進行の解法手順をフローチャートで紹介している。各章の最後に掲載してあるチャートは、基本的にグッドエンディングへとプレイヤーを導くようになっているが、P118に掲載してあるエンディングの条件を参考にすれば、目的とするエンディングを自ら選択することも可能になっているので安心して欲しい。



1 各チャートごとに番号をふり、攻略ページとの関連性を持たせている。また、番号の地の色は、それぞれ次のようなことを示している。

オレンジ …必須の行動。エンディングを迎えるための必要条件。途中で詰まった場合はチャート項目のいずれかを消化していない可能性が高い。
グレー …ゲームクリアには直接関係ないが、物語の流れを知る上で必要な行動であることを示している。無視してもゲームの進行が止まることはない。

2 それぞれの行動を起こすべき場所名を記載している。施設内については施設名のみを記し、詳細な情報や行動については行動の欄に記載している。

3 それぞれの場所でとるべき行動について簡単に記載している。詳細については攻略ページを参照してもらいたい。

4 注釈。基本的には最初のプレイでは起こらないイベント、入手できないアイテムについて解説してある。P119やP118のデータページも参考にしてもらいたい。

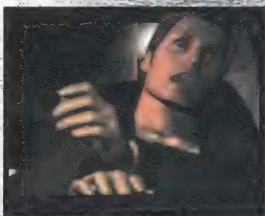


武器アイテムのほとんどは、入手しなくても進行に影響は出ない。



チャートに掲載されていない場所で、メッセージが読めることもある。










第一章　住宅街攻略

Silent Hill

霧に閉ざされた街

INTRODUCTION

とにかく、何が起きているかを把握するのが先決だった。私は、血を流して目の前に横たわる名状しがたい異様な生物……。鈎爪をもったトカゲと猿を掛け合わせたような怪物の死体の前で、頭の中の混乱を、もう一度、順序立て整理しようとしていた。

休暇のために訪れた、この町―サイレントヒルに向かう途中、私は自動車事故を起こした。町境を越え、市街に続く山道。真夜中の突然の霧で、見晴らしが悪かったところに、少女が飛び出したのである。時速40マイルで走っていた車は、少女を避け、ガードレールに突っ込んだ。そして、ショックで失神していた間に、車内から娘が消えてしまったのだ。一体どこへ行ってしまったのか。

シェリルを探しに町に向かった私は、この霧に閉ざされた田舎町で起きている異常事態に気がついた。

霧に包まれた薄暗い市街に跋扈する怪物。ちらちらと降る雪。人影はどこにもない。町は完全にゴーストタウンと化していた。まさか知らないうちに、核戦争でも起こったのか。そんな考えを打ち消したのは、最初に出会った女性警官のシビルだ。彼女は、隣町からサイレントヒルの異常を調べに来ていて、これから応援を呼びに行くのだという。彼女から護身用にと受け取った銃は、私の唯一の味方だった。

シェリルが独りで、この町に来ているのだとしたら、一刻も早く捜し出さなければならない。怪物たちにとっては、7歳の少女なんて、ほんのオードブルに過ぎないのだ。

町の小学校。そして地下のボイラー室。異常な風景の中に残されたシェリルのメッセージを頼りに、襲ってくる怪物たちを銃で撃ち殺しながら、私は霧の中をひたすら進んだ。

途中、教会で出会った奇妙な老女は、シェリルが向こう岸にある「病院」にいる、と言い残し、姿を消した。あの老女はいったい何者なのか。彼女が私に渡したフラウロスというオブジェは？　だが、今は、彼女の言うことを信用するしか手立てはない。跳ね橋の制御小屋にたどり着いた私は、祈りも似た気持ちで操作盤のスイッチを入れた。

橋は、地獄の門が開くときのような嫌なきしみを響かせて降りていった……。

住宅街

市街・解説 COMMENTARY

シェリルを探すための足がかりとなる最初の地。
ここでの行動の多くはエンディングに直接影響することはないが、
物語に対する理解を深めるために、手順を踏んだ行動が重要である。

※ポスターマップ"住宅街"参照

SCENE1 CHART No.①~④

霧の中のカフェ

スタート地点から10数歩前進するか、あるいはコンビニへ入ろうとすると、シェリルの姿を発見することができる。イベント発生後、カフェで意識を取り戻したら、必需品であるライトとナイフ、ラジオを必ず入手すること。もっとも、携帯してからでないと外には出られないのだが。



スタート地点はBACKMAN通り、コンビニのほぼ正面。右に民家がある。

SCENE2 CHART No.⑦~⑩

犬小屋のある家

「LEVIN通り犬小屋」というシェリルのメッセージを入手しないと、犬小屋を調べても鍵を発見できない。小屋に接近する際は徘徊しているグローナーに警戒し、ラジオの雑音が聞こえたら銃を構えて移動する。なお、家の中にある鍵がかかった扉は3周目まで開かない(P119参照)。



2回はこの民家を訪れることになる。付近の敵は倒しておこう。

SCENE3 CHART No.⑪~⑮

小学校への短くて長い道のり

3つの鍵を探す際は、次ページのルートセレクションを参考にすると効率がよい。鍵を集めて民家の裏口を開けたら、つきあたりを左→右→左の順に曲がれば最短ルートで小学校へ到着する。途中にはエア・スクリーマーやグローナーが数多く出現するので、注意すること。



鍵は民家へ行く前に入手できる。途中でコンビニにも寄りたい。

SCENE4 CHART No.55~57

教会で待つ老婆

学校での全工程をクリアしたら、K・ゴードンの家を経由して教会へ向かう。BLOCH通りは途切れているので、一旦BRADBURY通りへ出たあと、BLOCH通りとの間にある路地を通過する。襲来するエア・スクリーマーは、無理に応戦せずに避けながら走るとよい。



教会へ駆け込めば敵を振り切ることができる。倒す必要はない。

SCENE5 CHART No.58~60

ガソリンとふたつの武器

2周目のプレイでは、ガソリンスタンドでガソリンを入手することができる。これによって、チェーンソーか小型削岩機のいずれかが入手可能となる。なお、3周目は2周目で選んだ武器を無条件で入手できるので、ガソリンがあればどちらの武器も入手可能となる。

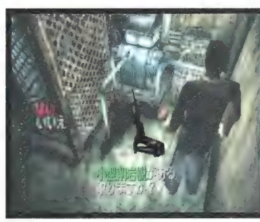


チェーンソーを入手したい場合は、BLOCH通りの西の端まで戻る。

SCENE6 CHART No.61~63

新たなる地への架け橋

オーリッジ橋制御室にて、制御盤に跳ね橋の鍵を用い、スイッチを入れれば橋が降りて繁華街への移動が可能となる。橋を渡って病院へ行くと、病院クリア後か給水塔に入る直前しか住宅街へ戻るチャンスはない。アイテム類の取り損ねを再確認する必要がある。



2Fにある繁華街の地図、ガソリンがあれば小型削岩機を入手。

ROUTE SELECTION

◆カフェ～犬小屋のある家

FINNEY通り、およびMATHESON通り界隈(地図の北東部分)にあるアイテム類(3つの鍵を含む)を入手する。このときSCENE2の民家の壁に貼ってあるマップを見る必要はない。

◆犬小屋のある家～小学校

MIDWICH通りの北のつきあたりにある回復アイテムを入手する。

◆小学校～教会

BRADBURY通り、LEVIN通り南、細い裏道にある回復アイテムを入手する。

◆教会～跳ね橋

ガソリンスタンドでガソリンを入手後、BLOCH通りを逆走してチェーンソーを、または跳ね橋制御室へ行って小型削岩機を入手する。この際にガソリンスタンド、および跳ね橋付近にある回復アイテムを入手する。

学校・モンスターマップ MONSTER MAP

MONSTER

- マンブラー
- クリーパー

B1

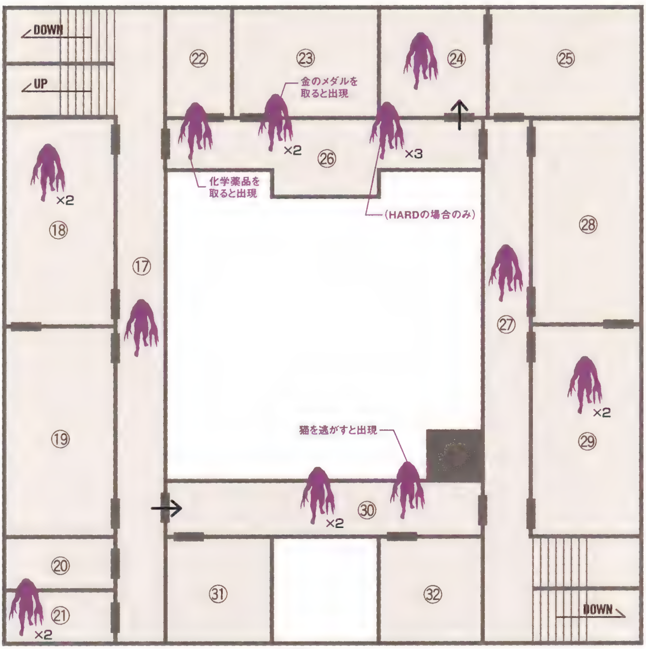


1F



- セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア

2F



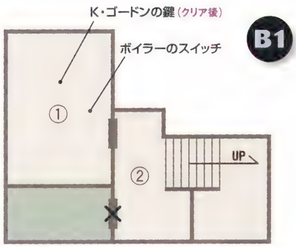
Room Number

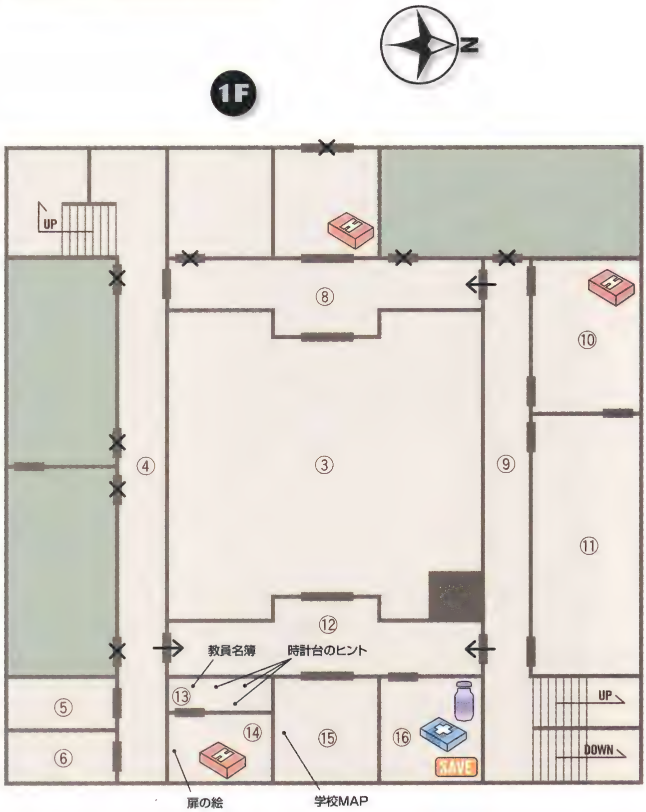
① ボイラー室
② B1階段
③ 中庭
④ 1F南廊下
⑤ 1F男子トイレ
⑥ 1F女子トイレ
⑦ 西ロビー
⑧ 1F西廊下
⑨ 1F北廊下
⑩ 教室1
⑪ 教室2
⑫ 1F東廊下
⑬ 受付
⑭ 応接室
⑮ 東ロビー
⑯ 医務室
⑰ 2F南廊下
⑱ 教室3
⑲ 教室4
⑳ 2F男子トイレ
㉑ 2F女子トイレ
㉒ 実験用具室
㉓ 化学室
㉔ 書庫
㉕ 図書室
㉖ 2F西廊下
㉗ 2F北廊下
㉘ 教室5
㉙ 教室6
㉚ 2F東廊下
㉛ 音楽室
㉜ ロッカールーム

学校・アイテムマップ ITEM MAP

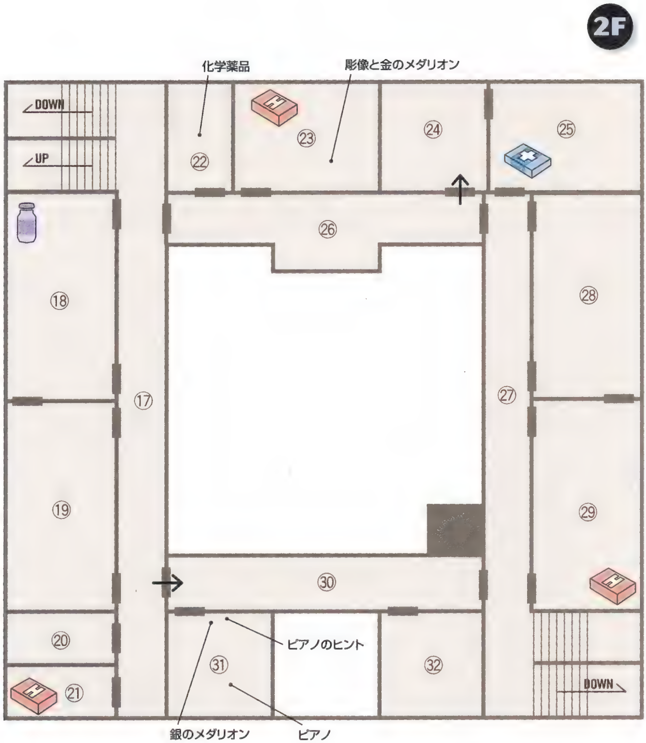
ITEM

- ハンドガンの弾
- 救急キット
- 栄養剤





- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア



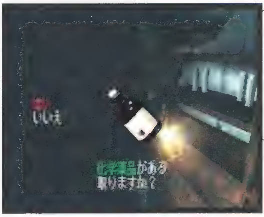
Room Number

- ①ボイラー室
- ②B1階段
- ③中庭
- ④1F南廊下
- ⑤1F男子トイレ
- ⑥1F女子トイレ
- ⑦西ロビー
- ⑧1F西廊下
- ⑨1F北廊下
- ⑩教室1
- ⑪教室2
- ⑫1F東廊下
- ⑬受付
- ⑭応接室
- ⑮東ロビー
- ⑯医務室
- ⑰2F南廊下
- ⑱教室3
- ⑲教室4
- ⑳2F男子トイレ
- ㉑2F女子トイレ
- ㉒実験用具室
- ㉓化学室
- ㉔書庫
- ㉕図書室
- ㉖2F西廊下
- ㉗2F北廊下
- ㉘教室5
- ㉙教室6
- ㉚2F東廊下
- ㉛音楽室
- ㉜ロッカールーム

学校・探索 SEARCH FOR ELEMENTARY SCHOOL

SCENE 7 錬金術師の落とし物 CHART NO.17~20

異世界への入口を開くヒントは、小学校の⑬受付の血文字に隠されている。呪文めいた台詞が並び、それぞれに十時、十二時、五時とタイトルが冠されている。最初の段階で、中庭の時計台が示している時刻は十時。よって、まずは十時の台詞をヒントに手掛かりを探す。小学校で、実験に関係の深い場所といえば㉒化学室、および㉓実験用具室だ。入手可能なアイテムをどう使うかが鍵となる。



化学薬品の中身は濃塩酸。金属を溶かす目的で用いられる。

SCENE 8 時を刻む塔 CHART NO.21



中庭にある時計台が、異世界への入口となっている。まずはSCENE7で入手した金のメダリオンを時計台の左側"黄金の時"にはめ込む。すると時計台の針が動き、十二時を指した時点で止まる。受付で読んだ血文字のうち、十二時の台詞は音に関するヒントとなっている。つまり、時計台の針が十二時を指した状態で、音に関する部屋、すなわち音楽室を訪れる必要がある。手順を無視して先に音楽室へ行っても、蓋の開かないピアノがあるだけだ。

移動中に廊下などで遭遇するマンブラーは、壁を背にせず、後退可能な位置でやや距離をとりながら攻撃する。挟まれたり、壁を背にしてしまった場合は攻撃より回避が優先だ。

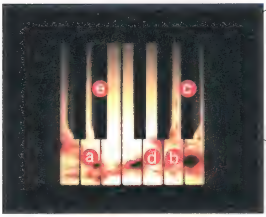


装備した状態で後退可能なハンドガンや、鉄パイプで攻撃する。

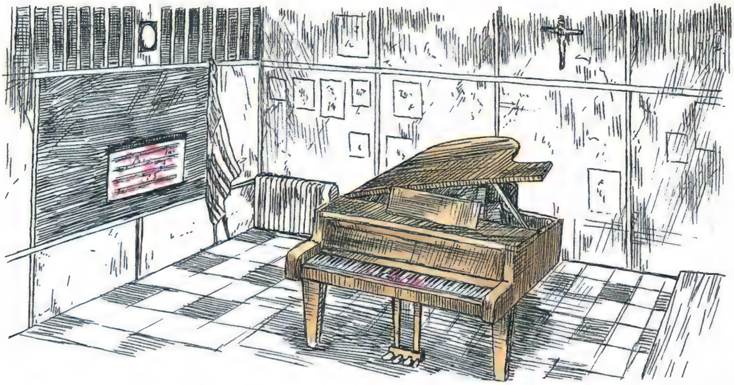
SCENE 9 鳴らないピアノ CHART NO.22~23

㉛音楽室の黒板に貼られた音符には、血文字でメッセージが書かれている。血のついたピアノを調べ、このメッセージに隠された順番通りにピアノの鍵盤を押せば、黒板の上に飾られた銀のメダリオンを入手することができる。

鍵盤を押す順番は、右の写真に示した通り。音の鳴らない鍵盤を押すことと、鳥の色が鍵盤の色を示していることの2点に着目すれば、謎を容易に解くことができるだろう。



ⓐ~ⓔの順番で鍵盤を押す。失敗してもやり直すことができる。



SCENE 10 異世界への誘い CHART NO.24~27

銀のメダリオンを入手したら、SCENE8と同じように、時計台の左側にある"白銀の月"にはめ込む。これによって時計の針が五時を指す。あとは地下へ行き、①ボイラー室のスイッチを入れれば、時計台中央にある扉が開く。

音楽室から中庭へ出る際は、㉗2F北廊下の階段を降り、⑨1F北廊下の扉の鍵を開けるルートを取ると、その後の地下への移動がスムーズになる。裏学校へ行く前に一旦セーブしておきたい場合にも、ここの鍵を開けておくと⑯医務室でのセーブが楽になる。

時計台へ入り、異世界にある裏学校の中庭へ出てしまうと、元の世界へ戻ることはできない。ただし、校内で入手可能なアイテムの残りはハンドガンの弾、携帯用救急キット、栄養剤の3つのみ。マンブラーが出現することを考えると、無理に校内を探索する必要はない。それよりも先へ進む方が無難だ。

Area 1 OLD SILENT HILL

住宅街 裏学校・モンスターマップ MONSTER MAP

MONSTER

- マンブラー
- クリーパー
- スプリット・ヘッド



- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア

2F



ROOF



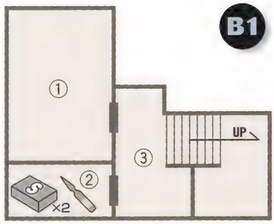
Room Number

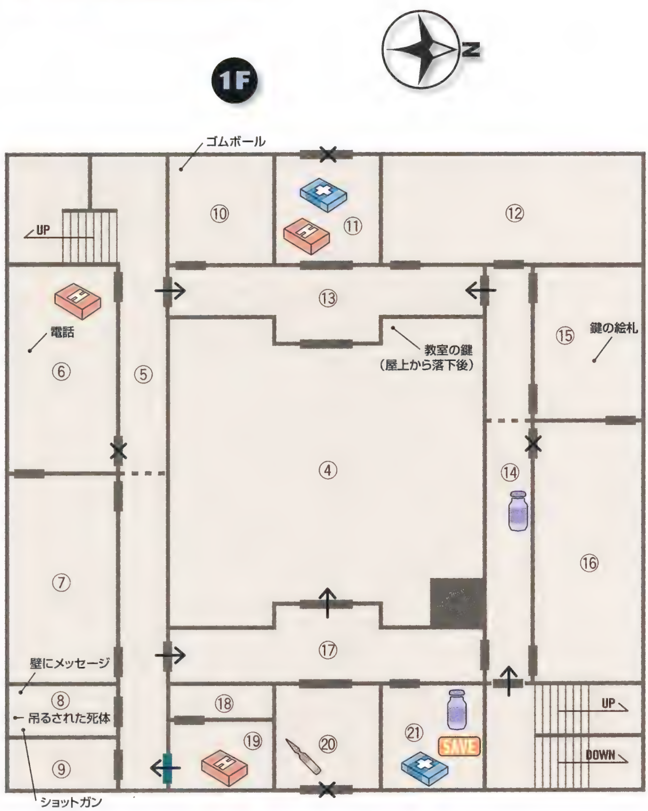
- ①ボイラー室
- ②地下倉庫
- ③B1階段
- ④中庭
- ⑤1F南廊下
- ⑥職員室1
- ⑦職員室2
- ⑧1F男子トイレ
- ⑨1F女子トイレ
- ⑩1F倉庫
- ⑪西ロビー
- ⑫ホール
- ⑬1F西廊下
- ⑭1F北廊下
- ⑮教室1
- ⑯教室2
- ⑰1F東廊下
- ⑱受付
- ⑲応接室
- ⑳東ロビー
- ㉑医務室
- ㉒2F南廊下
- ㉓教室3
- ㉔教室4
- ㉕2F男子トイレ
- ㉖2F女子トイレ
- ㉗書庫
- ㉘図書室
- ㉙2F西廊下
- ㉚2F北廊下
- ㉛教室5
- ㉜教室6
- ㉝2F東廊下
- ㉞ロッカールーム
- ㉟屋上

住宅街
裏学校・アイテムマップ ITEM MAP

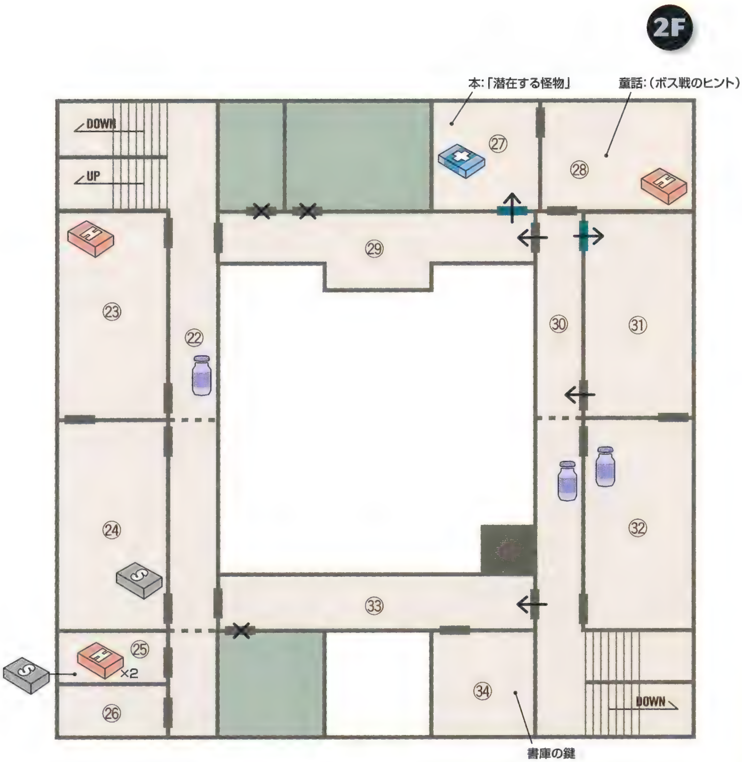
ITEM

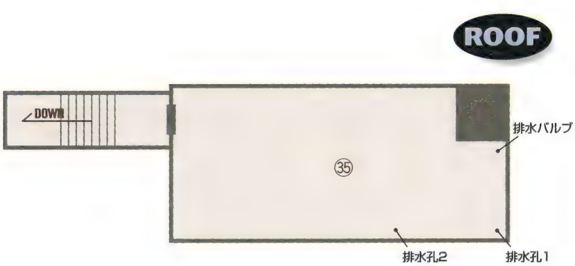
- ハンドガンの弾
- ショットガンの弾
- 救急キット
- アンプル
- 栄養剤





- セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア





Room Number

①ボイラー室
②地下倉庫
③B1階段
④中庭
⑤1F南廊下
⑥職員室1
⑦職員室2
⑧1F男子トイレ
⑨1F女子トイレ
⑩1F倉庫
⑪西ロビー
⑫ホール
⑬1F西廊下
⑭1F北廊下
⑮教室1
⑯教室2
⑰1F東廊下
⑱受付
⑲応接室
⑳東ロビー
㉑医務室
㉒2F南廊下
㉓教室3
㉔教室4
㉕2F男子トイレ
㉖2F女子トイレ
㉗書庫
㉘図書室
㉙2F西廊下
㉚2F北廊下
㉛教室5
㉜教室6
㉝2F東廊下
㉞ロッカールーム
㉟屋上

OLD SILENT HILL

Area 1

住宅街

裏学校・探索 SEARCH FOR ANOTHER ELEMENTARY SCHOOL

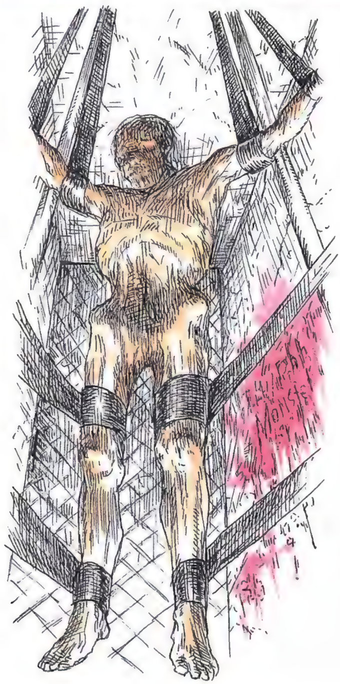
SCENE 11 悪趣味な絵の正体 CHART NO.28,30-32

時計台から④中庭へ出たら、時計台と反対方向の扉から校内へ入る。2Fへ行くには⑤1F南廊下の階段を利用するが、扉には鍵がかかっているので、1Fを右回りに迂回し、⑰1F東廊下→⑱受付から南廊下へ出なければならない。南廊下へ出るには、⑲応接室にある、ノブも鍵穴もない扉を通る必要がある。学校(表)で、悪趣味な絵が飾られていた場所がそれ。⑮教室1で入手した鍵の絵札を使えば、扉は開く。



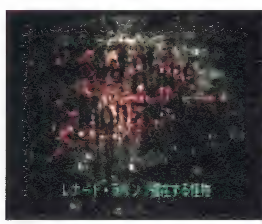
黄色い鍵の絵札には表に鍵の絵、裏に扉の絵が描かれている。

SCENE 12 吊るされた死体 CHART NO.33-34



SCENE11の扉を開けると、左前方に⑨1F女子トイレの入口がある。このドアをくぐると㉖2F女子トイレへワープする。㉒2F南廊下はトイレの手前で行き止まりになっているため、㉕2F男子トイレへ行くにはワープを利用するしかない。1Fへ戻るには、2F女子トイレへ入り直せばよい。

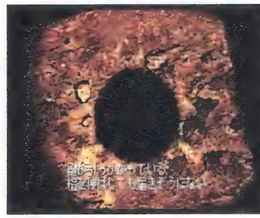
⑧1F男子トイレでショットガンを入手できるが、その際に死体の右の壁に書かれた血文字のメッセージを見落とすと、㉗書庫にある本が読めなくなってしまう。この本には、この世界を作り出した者の正体に関するヒントが書かれているので、できるだけ読むようにしたい。



まずは、レナード・ラインという名前を知っておくことが前提となる。

SCENE 13 屋上の排水溝　CHART NO.29,35-39

2Fを探索する前に、㉛教室5の鍵を入手しておくと効率がよい。まずは屋上へ行って排水孔を調べよう。血溜まりの近くにある排水孔2に鍵が落ちていることを確認したら、手前の排水孔1をなにかでふさぎ、排水バルブを開けて水を流せば、鍵は中庭へ落下する。排水孔を塞ぐためのアイテムは⑩1F倉庫で発見できる。なお、チャネリングストーンを持っている場合(2周目以降)は、ここで使ってみよう。

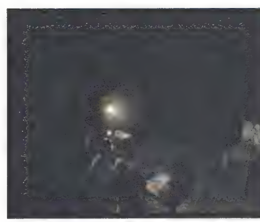


鍵を確認してからでないと、バルブを開けることができない。

SCENE 14 教室の鍵のありか　CHART NO.40-41

SCENE13で落とした教室の鍵は、④中庭の北西に落ちている。鍵を拾ったら改めて2Fへ向かおう。2Fでは㉓教室3、㉔教室4を経て㉝2F東廊下へと足を運べばよい。

マンブラーが出現する教室3には、西の扉でなく東の扉から入ると、障害物が少なく戦いやすい。教室4の前の廊下に出現するマンブラーも、東の扉から出て、目前の扉から2F東廊下に駆け込めばやり過ごせる。



教室3の西の扉付近には椅子が多く、近づかれると逃げ場がない。

SCENE 15 騒がしいロッカー　CHART NO.42-44

㉞ロッカールームに入ると、学校(表)と同じロッカーがガタガタと音を立てている。このロッカーを調べても何も発見できない。しかし、ここを調べておかないと、室内に隠されている書庫の鍵を発見することができないのだ。

㉚2F北廊下への扉には鍵がかかっているので、書庫の鍵を入手したら、通ったルートを戻って㉗書庫へ向かう。その際㉔教室4には新たな敵が出現するので注意する。



奥の大きなロッカーを直接調べても鍵は見つけられない。

SCENE 16 開かれた本 CHART NO.45~47

書庫の鍵を開けて中に入ると、1冊の本が書棚の中に開かれた状態で置かれている。前述したSCENE12の血文字のメッセージを読んでいないと、この本は読めない。

また、㉘図書室の机の上にも開かれた本が置かれている。地下に出現するスプリット・ヘッドの倒し方を書いたこの本は無条件で読むことができるが、逆に読まなくてもスプリット・ヘッドを倒すことはできる。



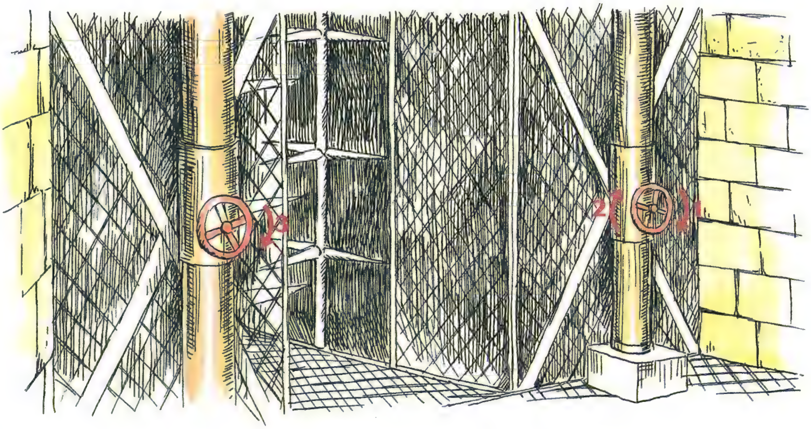
ポルターガイストなどの超常現象について書かれている。

SCENE 17 地下バルブの回し方 CHART NO.48~50

図書室から㉚2F北廊下、㉛教室5、㉜教室6を経てようやくB1へ降りられるようになる。戦いに備えて⑭1F北廊下の扉を開け、㉑医務室へ一旦戻ってセーブするのもよい。

①地下ボイラー室のバルブは、中央の通路を塞ぐ回転式の仕切りと連動している。どちらの仕切りもバルブを右に回せば右に、左に回せば左に回転する。また、右のバルブを回せば右の仕切りが半回転、左の仕切りが1/4回転する。左のバルブはその逆だ。

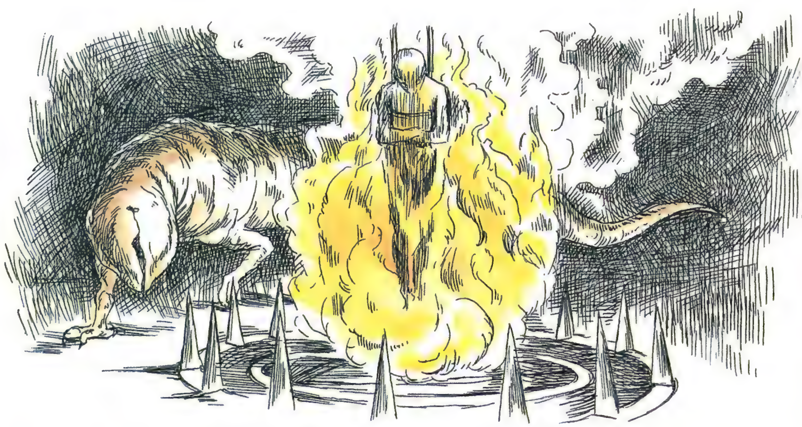
連動の仕組みが理解できれば、バルブをどの方向に何回回せばよいかがわかる。答えのひとつは下のイラストの通り。途中でわからなくなったら、一旦退室してやり直せばよい。



SCENE 18 大トカゲとの戦い　CHART NO.51~52

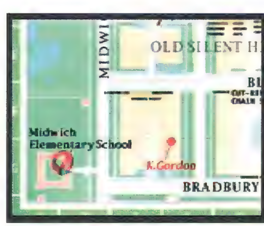
地下へ降りると、すぐにスプリット・ヘッドが襲いかかってくる。口を大きく開けたときが最大のチャンスだが、口を開けさせるには一定のダメージを与える必要がある。中央で燃えさかる炎越しに敵を撃つか、敵の背後に回り込み銃で撃つ。HPが非常に高いため、ハンドガンでは弾切れを起こすことがある。ショットガンを使い、弱点に狙いを定めよう。

EASY、NORMALでは弾を4発命中させれば敵の動きが止まるので、真正面に接近して口を開かせ、開いた瞬間に一歩後退し、素早く弾を撃ち込む。ショットガン2発で倒せるが、失敗すると喰いつかれて即死する。なおHARDでのHPはEASY、NORMALの2倍になっている。



SCENE 19 K・ゴードン邸へ　CHART NO.53~54

スプリット・ヘッドを倒すと、学校(表)の地下ボイラー室へと強制的に戻される。K・ゴードンの家の鍵を入手したら、外へ出る前に、受付の教員名簿でゴードンの家の場所を確認することができる。なお、学校では名簿の確認と、医務室内でのセーブ以外の行動は取れない。入れたはずの扉は壊れ、開かなくなってしまっているからだ。特に寄り道する必要もないので、さっさと次の目的地へ向かおう。



ゴードン邸の場所を知っている場合、名簿を確認する必要はない。

住宅街

攻略チャート CHART

ゲームクリアに必須の行動
ゲームクリアに無関係の行動

CHART No.1 住宅街路地
シェリルの後を追う

CHART No.2 カフェ
ハンドガン、ライトを入手する

CHART No.3 カフェ
地図と調理用ナイフを入手する

CHART No.4 カフェ
敵を倒し、ポケットラジオを入手する

CHART No.5 コンビニ8
チャネリングストーンを入手する
*注1

CHART No.6 シェリルが消えた路地
「学校へ」と書かれたスケッチブック、鉄パイプを入手する

CHART No.7 MATHESON通り西のつきあたり
「LEVIN通り犬小屋」と書かれたスケッチブックを入手する

CHART No.8 LEVIN通り犬小屋のある家
犬小屋で民家の鍵を入手する

CHART No.9 LEVIN通り犬小屋のある家
和室で日本刀を入手する*注2

CHART No.10 LEVIN通り犬小屋のある家
奥の扉の左に貼られた地図を見る

CHART No.11 LEVIN通り犬小屋のある家
パトカーの中にある［ライオン］の鍵を入手する

CHART No.12 FINNEY通りのつきあたり
民家の郵便受けにある［かかし］の鍵を入手する

CHART No.13 カフェ裏のバスケットコート
［きこり］の鍵を入手する

CHART No.14 LEVIN通り犬小屋のある家
3つの鍵を使って奥の扉を開ける

CHART No.15 住宅街路地
MIDWICH通りを経て小学校へ向かう

CHART No.16 学校1F
⑮東ロビーで学校の地図を入手する

CHART No.17 学校1F
⑬受付で血文字のメモを読む

CHART No.18 学校1F
④1F南廊下の階段を上がり、㉖2F西廊下へ向かう

CHART No.19 学校2F
㉒実験用具室で化学薬品を入手する

CHART No.20 学校2F
㉓化学室の彫像に化学薬品を使い、金のメダリオンを入手する

CHART No.21 学校1F
③中庭の時計台"黄金の時"に金のメダリオンを使う

CHART No.22 学校1F
④1F南廊下の階段を上がり、㉚2F東廊下へ向かう

CHART No.23 学校2F
㉛音楽室のピアノの鍵盤を調べ、鳴らない鍵盤を壁に書かれた順番で押し、銀のメダリオンを入手する

CHART No.24 学校1F
③中庭の時計台"白銀の月"に銀のメダリオンを使う

CHART No.25 学校1F
⑨1F北廊下の階段を降りて地下へ向かう

CHART No.26 学校地下
①ボイラー室のスイッチを入れる

CHART No.27 学校1F
③中庭の時計台の中央にある扉を開け、中に入る

CHART No.28 裏学校1F
④中庭から⑬1F西廊下へ入る

CHART No.29 裏学校1F
⑩1F倉庫でゴムボールを入手する

CHART No.30 裏学校1F
⑫ホールから ⑭1F北廊下を経て ⑮教室1へ行く

CHART No.31 裏学校1F
⑮教室1で鍵の絵札を入手する

CHART No.32 裏学校1F
⑲応接室の鍵のないドアに鍵の絵札を使い、⑤1F南廊下へ出る

CHART No.33 裏学校1F
⑧1F男子トイレで吊るされた死体、血文字のメッセージを発見する

CHART No.34 裏学校1F
⑧1F男子トイレでショットガンを入手する

CHART No.35 裏学校1F
⑥職員室1で、電話を受ける

CHART No.36 裏学校1F
⑤1F南廊下から屋上へ向かう

CHART No.37 裏学校屋上
排水口2に落ちている鍵を確認する

CHART No.38 裏学校屋上
排水口1にゴムボールを使う

CHART No.39 裏学校屋上
排水バルブを開け、排水口の鍵を④中庭へ落とす

CHART No.40 裏学校2F
㉒2F南廊下、⑤1F南廊下の階段を降りて④中庭へ向かう

CHART No.41 裏学校1F
④中庭に落ちた教室の鍵を入手する

CHART No.42 裏学校2F
㉞ロッカールームで音を立てているロッカーを調べる

CHART No.43 裏学校2F
㉞ロッカールームの死体を調べ、書庫の鍵を入手する

CHART No.44 裏学校2F
㉒2F南廊下を経て、㉙2F西廊下へと向かう

CHART No.45 裏学校2F
㉗書庫の扉を書庫の鍵で開ける

CHART No.46 裏学校2F
㉗書庫の中にある本を読む

CHART No.47 裏学校2F
㉘図書室の机の上で開いている本を読む

CHART No.48 裏学校2F
㉛教室5の扉を教室の鍵で開ける

CHART No.49 裏学校2F
㉜教室6、㉚2F北廊下、⑭1F北廊下を経て地下へ向かう

CHART No.50 裏学校地下
①ボイラー室のバルブを回す

CHART No.51 裏学校地下
①ボイラー室中央の通路からさらに地下へ降りる

CHART No.52 裏学校地下
スプリットヘッドを倒す

CHART No.53 学校地下
①ボイラー室でK・ゴードンの鍵を入手する

CHART No.54 学校1F
⑬受付の名簿でK・ゴードンの家を確認する

CHART No.55 住宅街通路
K・ゴードンの家へ向かう

CHART No.56 住宅街通路
K・ゴードンの家の正面玄関から出て教会へ向かう

CHART No.57 教会
フラウロス、跳ね橋の鍵を入手する

CHART No.58 ガソリンスタンド
ガソリンを入手する*注3

CHART No.59 住宅街路地
BLOCH通りの西のつきあたりでチェーンソーを入手する*注4

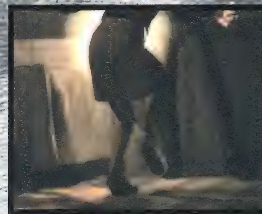
CHART No.60 オーリッジ橋制御室1F
小型削岩機を入手する*注4

CHART No.61 オーリッジ橋制御室2F
繁華街の地図を入手する

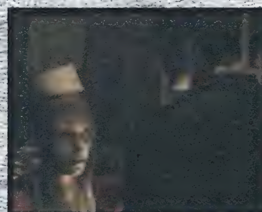
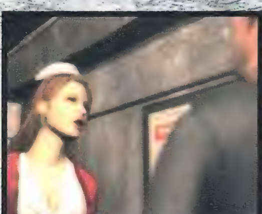
CHART No.62 オーリッジ橋制御室2F
操作盤に跳ね橋の鍵を使い、スイッチを押して橋を下ろす

CHART No.63 住宅街路地
跳ね橋を渡って繁華街へ向かう

*注1／エンディングGOOD＋をクリアした後
*注2／3周目以降で、グッドエンディングとバッドエンディングをひとつずつクリアした後（P119参照）
*注3／P119参照
*注4／2周目以降にガソリンと引き替えに入手（ただし3周目以降は、前回のプレイで入手していればガソリンがなくても入手可能）




第二章 繁華街攻略

Silent Hill

病院と骨董屋と祭壇

INTRODUCTION

ようやく着いた病院で体験した出来事には、私は今だに確証が持てないでいる。あれは現実だったのか。夢ではなかったのか。あるいは、その両方だったのか。自分自身の記憶を見なおすためにも、筆を進めたいと思う。

結局、病院でシェリルを見つけることはできなかった。

建物の中は、さんざんたる状況だった。つい数時間前まで、この場所で働いていただろう医師や看護婦が、明らかに私の血の匂いを嗅ぎつけ、土気色の無表情な顔と、ギクシャクと歩く操り人形のような姿で、押し寄せてきたのである。まるで映画に出てくるゾンビだった。私は、彼らの幾人かを撃ち殺してしまったが（彼らが生きていればの話だが）、その行為を誰が責められるだろう。この病院にも生き残りがいた。マイケル・カウフマンという医師だ。一人で怪物と戦っていたらしく、だいぶ疲れ切った様子だったが、彼は、町から逃げ出す用意を整えており、すぐに別れることになる。それから、私は、病院であるものを発見した。一つは、故意に割られた薬品のビン。もう一つは、地下倉庫の奥に隠された病室だ。まるで地下牢のようなこの部屋に、一体、どんな患者を入院させていたのだろうか。もう一人、生き残っていたリサ・ガーランドという看護婦の話では、地下には誰も近付くなと、強く言い渡されていたらしい。不可解な事実が次々に押し寄せてくる。だが、彼女と出会った時点で、自分のいる世界の現実離れした異様さに気づくべきだった。なぜならリサも……。

私は、再び、あの教会の女ダリア・ギレスピーに出会った。ダリアは、次に繁華街の骨董屋に向かえと告げる。私は従うしかなかった。確かに、彼女は事件の重要な鍵を握っているのだ。

言われるまま骨董屋に行った私は、そこでシビルと再会した。彼女は、湖に向かうシェリルらしき少女の人影を目撃していた。湖畔のリゾート地に向かう道は、通行不可能になっていたが、下水点検用の地下道を使えばたどりつける。

私は、もし、ほんの少しでもシェリルを捜し出せる可能性があるなら、どんな場所にでも赴くつもりだった。だが逆に、その一心不乱さが、事件の全体像を把握するだけの客観性を奪い取ってしまっていたのだった……。

繁華街

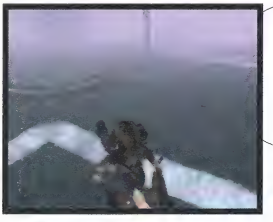
市街・解説 COMMENTARY

病院内部や骨董屋以降の変わり果てた街など、
ともすれば迷いそうになる、複雑で視界の悪い場所が多い。
それらに気を取られ、物語の本質を見失わないようにしたい。

※ポスターマップ"繁華街"及び"裏繁華街"参照

SCENE1 CHART No.----
飛び跳ねる者

繁華街に出没する敵のうち、注意すべき存在が新たに登場するロンパーだ。猿と人間を掛け合わせたような姿のこの敵は、一定以上接近するとジャンプして襲いかかってくる。猿のような鳴き声が聞こえたら武器を構え、一定の距離をたもった上で攻撃すべし。



組み伏せられて、喉笛に喰いつかれると受けるダメージも大きい。

SCENE2 CHART No.1
警察がつかんだ情報

繁華街で、病院へ行く前に立ち寄れる場所は警察署のみ。立ち寄らなくてもゲーム進行に支障をきたすことはないが、1周目のプレイでは署内のデスクの上にあるメモと、黒板に書かれた議事録を読んでおいた方がよい。物語の核心に迫る情報を得ることができるだろう。



警察署の入口付近にはロンパーがいる。鳴き声に耳を澄ますのだ。

SCENE3 CHART No.1,2
病院までの道のり

警察署から病院までは、北と南を結ぶ3つの道のどれを通っても構わないが、最短距離となるCRICHTON通りを通るのが無難だろう。敵も少ないし、万が一遭遇しても一目散に走れば回避できる。ほかの通りは距離が長くなる分、敵に遭遇しやすくなってしまう。



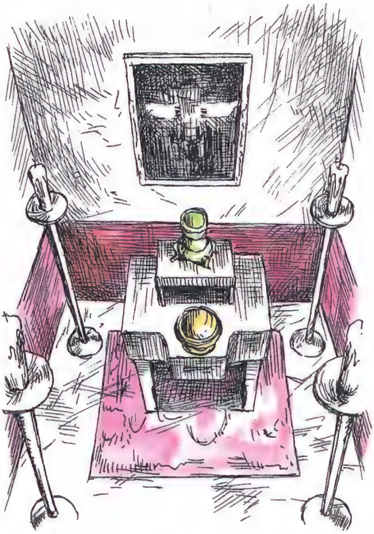
病院の門をくぐると、グローナーが2匹。右の扉に飛び込んで回避。

SCENE4　　CHART No.35,36

シェリルを追って骨董屋へ

病院を出てから骨董屋へ行く際の道のりだが、病院の門を出たらKOONTS通りを左へ進み、SIMMONS通りへ入るとよい。このルートをとれば、KOONTS通りとSIMMONS通りの交差点付近で、栄養剤とハンドガンの弾を入手できる。ほかの通りにアイテム類は存在しないのだ。

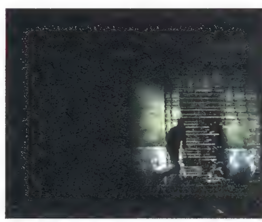
骨董屋では裏病院同様、部屋の奥にある棚を押すと、奥の空間へ続く穴を発見できる(SCENE22参照)。穴から奥へ入ると祭壇があり、壁に斧が飾られている。穴から再び外へ出ると異世界へ入り込んでしまい、斧が入手できなくなるので、出る前に忘れずに入手すること。



SCENE5　　CHART No.39~47

闇の中を迫る敵

骨董屋から外へ出ると様相が一変し、周囲は闇に包まれている。視界が悪い上、敵の数がこれまでよりも俄然多くなっている。しかもナイト・フラッターやワーム・ヘッドなど、従来の敵と外見は似ているものの、HPの高い敵が多く登場する。無駄な探索や油断は禁物だ。



骨董屋から出たらタウンセンタービルに駆け込んでしまえばよい。

SCENE6　　CHART No.40

モニターに写る姿

入口のシャッターの破れた部分から、タウンセンター内へ入る。中には雑魚が出現しないので、一息入れて今後の戦いに備えよう。

2Fへのエスカレーターに乗ろうとすると、突如1Fのモニターに映像が映し出される。ここにも何者かの意図が介在しているようだ。

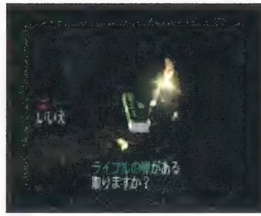


シェリルが映し出されたモニターを前に、ハリーは立ちつくす。

SCENE7 **CHART No.41**

タウンセンターの宝石屋

2Fへ上がると、ラジオにノイズが入り、敵の存在を知らせてくるが、姿は見えない。ベンチの手前で左側の扉を開けると、宝石店内に入ることができる。ここではセーブも可能なので、アイテムも入手して体勢を整えよう。ベンチから奥へ進むと、床が抜けて下へ落ちてしまい、戻れなくなる。



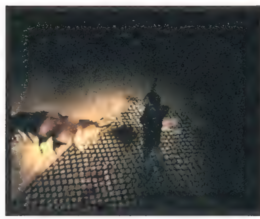
ショーケースにはライフルの弾が置かれている。必ず入手すること。

SCENE8 **CHART No.42,43**

ツイン・フィーラーとの戦い

SCENE7の床を落ちたら、巨大な芋虫状の怪物、ツイン・フィーラーとの戦いが待っている。相手にする前に、まずはライフルを入手しよう。ライフルは、落下した位置から左前方に落ちている。装備すれば戦いがぐんと楽になる。

ツイン・フィーラーは地中から出現し、体当たりか毒液で攻撃した後、再び地中に潜る。中央の金網の上に立っていれば、地上への出現時にダメージを受けることはない。接近戦でダメージを受けると、立ち直る頃には地中に潜られてしまうので、一定の距離を保ってライフルかショットガンで攻撃する。2発撃つ→体勢を立て直す、を繰り返すとよい。弱点は頭部だが、体躯に弾丸が当たった場合でもダメージを与えることができるので、可能な限り銃を連発しよう。



金網の上でツイン・フィーラーの出現を待っていると比較的安全だ。

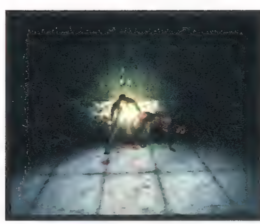


ここを出てしまうと、ライフルの入手は不可能。忘れないように。

SCENE9 **CHART No.44**

再び病院へ

ツイン・フィーラーが逃げた穴から外へ出て、SAGAN通りを右折し、警察署のあたりまで走り、CRICHTON通りから病院へ向かう。この時点ではこのルート以外、病院へ行くための道はすべて断たれている。警察署に寄ってアイテム入手とセーブをしておくのもいいだろう。



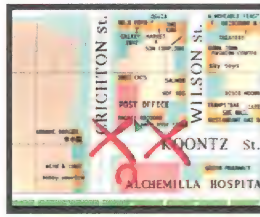
路上には何も落ちていない。寄り道はHPを無駄に消耗するだけ。

SCENE10　CHART No.45～47

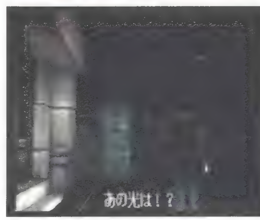
フロート・スティンガーとの戦い

病院の診察室で再度リサと会話したら、給水塔へ向かう前に、郵便局の隣の建物の屋上へ行く。そこでフロート・スティンガーを倒さないと、給水塔へ行くことはできない。敵の攻撃方法は、尻から発射する毒液と、同じく尻にある針での突き刺し攻撃のふた通り。突き刺しによって受けるダメージは毒液の約2倍と高いので、できるだけ避けたい。給水タンクへ上がるための階段に立っていれば、突き刺しを受けずにすむ。さらに銃を2～3発撃ったら、毒液を発射するタイミングに合わせて階段上を移動すれば、毒液も避けることができる(P23参照)。フロート・スティンガーの動きをよく観察することだ。

戦闘後は再び周囲の様子が一変し、表の世界へ戻ってくる。道も通れるようになる。



この時点では、正面の階段以外に行く場所がないのがわかる。



チャネリングストーンを持っていたら、病院の中庭で使ってみよう。

SCENE11　CHART No.50,51

錆びついた給水塔の鍵

繁華街から住宅街へ戻ると、自動的に給水塔の前に立っている。中へ入るには武器を用いて入口の鍵を壊す必要があるが、その際に使用する武器はナイフと鉄パイプ、斧以外であれば種類を問わない。なお、一旦梯子を降りると住宅街へは戻れなくなる。



鍵を壊すにはハンマーで十分。弾丸節約のため、銃は使わない。

● ROUTE SELECTION ●

◆跳ね橋～警察署

SAGAN通り(橋の上)で栄養剤、ハンドガンの弾を入手する。

◆病院～骨董屋

KOONTS通りの駐車スペースで栄養剤、ハンドガンの弾を入手する。

同じくKOONTS通りとSIMMONS通りの交差点で、栄養剤を入手する。



繁華街
病院・モンスター&アイテムマップ MONSTER& ITEM MAP

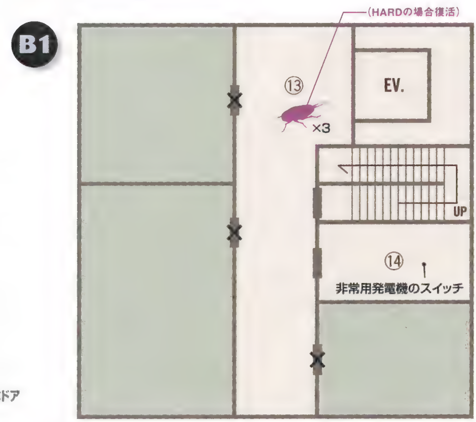
MONSTER

- グローナー
- クリーパー

ITEM

- 救急キット
- 栄養剤







- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア

Room Number

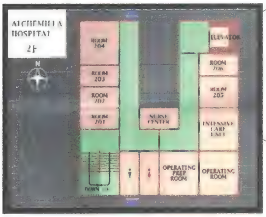
①待合室	⑧階段室
②受付	⑨院長室
③オフィス	⑩調理室
④診察室	⑪医局
⑤中庭	⑫会議室
⑥薬剤室	⑬地下廊下
⑦1F廊下	⑭動力室

SEARCH FOR HOSPITAL 病院・探索

SCENE 12 カウフマンとの出会い　CHART NO.2,3

病院の玄関を入ってすぐに聞こえた銃声の主、院長のカウフマンが④診察室で待っている。彼が辞去したあと、②受付へ行き、壁に貼られた院内の地図を入手する。そこからが、本格的な病院探索の開始となる。

①待合室から廊下への扉は閉ざされているので、⑥薬剤室を通って病院の東側へ抜けよう。その際薬剤室で、テーブルの上に置かれている新聞には目を通しておいたほうがいいだろう。



病院の構造を覚えておくと、エリア4をクリアする際に役立つ。

SCENE 13 謎の赤い液体　CHART NO.6,7

⑨院長室の床に、割れたビンのかけらとともにこぼれている赤い液体。この液体を入手するか否かが、エンディングを大きく左右する。グッドエンディングを見るためには、必ず入手しておかなければならないアイテムだ。ただしこの液体を入手するには、事前に院長室の手前、⑩調理室でペットボトルを入手しておく必要がある。割れたビンの底に残った液体を、ペットボトルに移し替えればいいのだ。

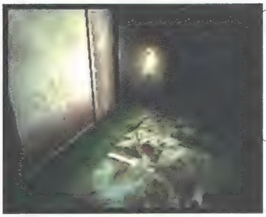


この液体についての詳細を、病院内で知ることはできない。

SCENE 14 地下へ行くための条件　CHART NO.4,5,8,9

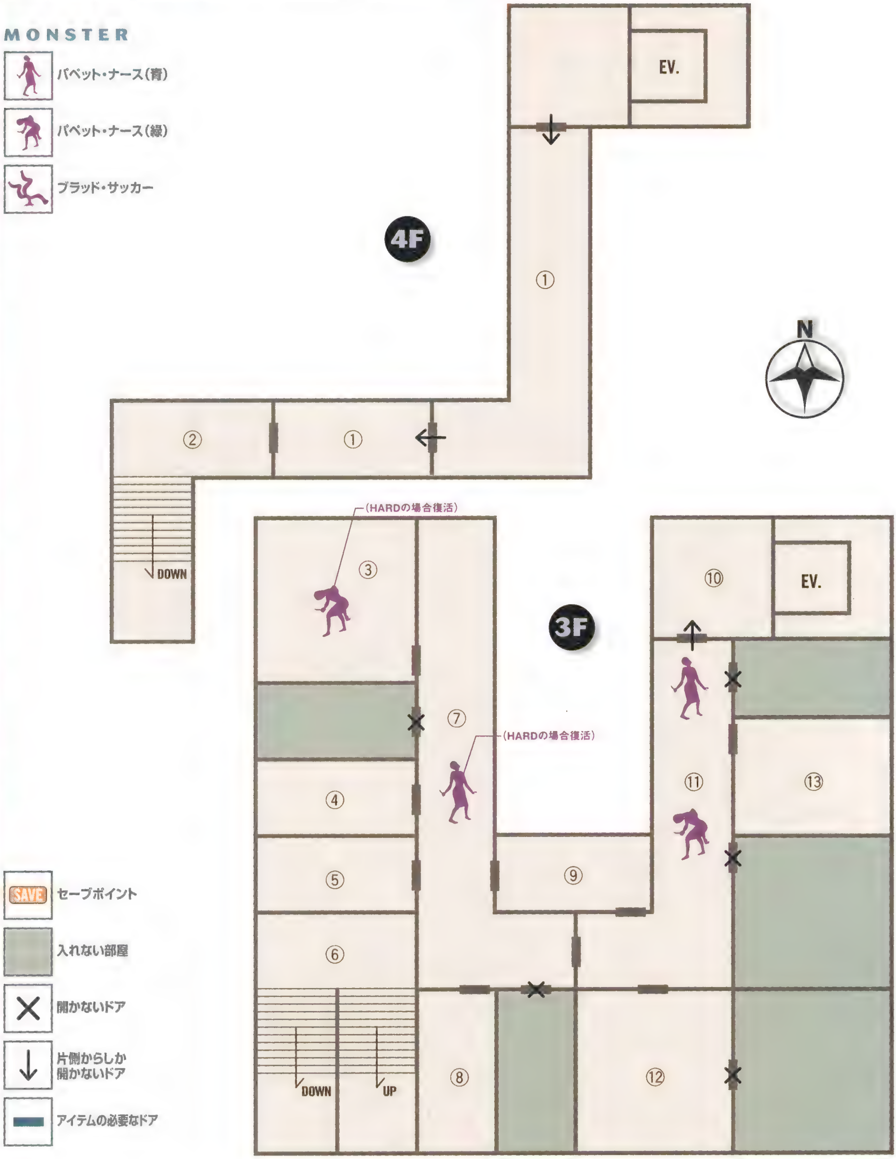
院内での目的は上の階へ行かなければ果たせないが、そのためにはエレベーターを動かす必要がある。ほかの場所同様、院内も停電しているが、病院には非常用発電装置があるはずなので、そのスイッチを入れればよい。

発電装置がある⑭動力室へ行くための⑧階段室は、扉に鍵がかかっている。鍵は⑫会議室で入手することができる。ついでに⑪医局で病院地下の地図を入手しておこう。



地下にはクリーパーが出現。地面を這うので、銃で攻撃する。

裏病院・モンスターマップ MONSTER MAP





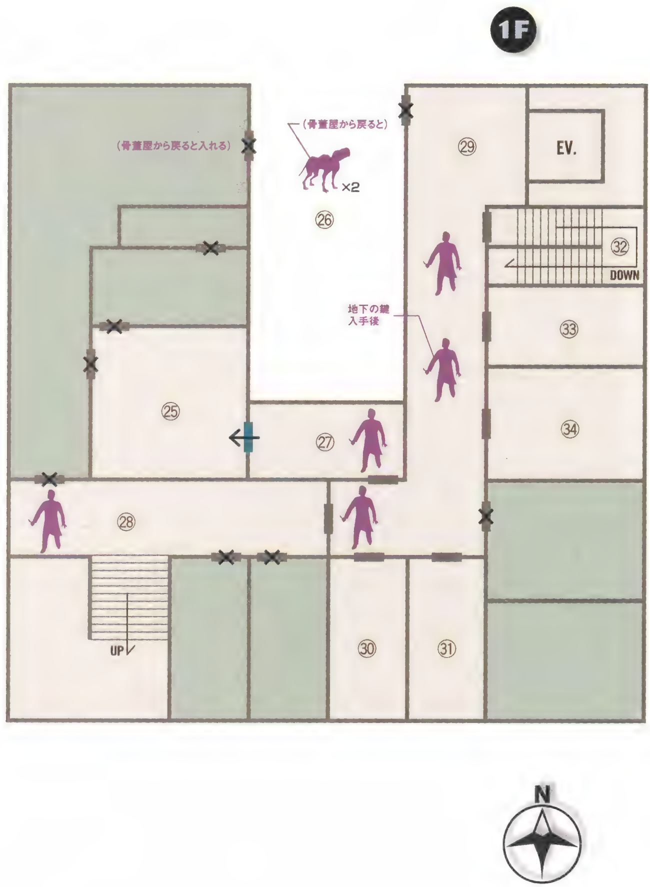
Room Number

①4F廊下
②4F階段
③304号室
④302号室
⑤301号室
⑥3F階段
⑦3F西廊下
⑧3F男子トイレ
⑨リネン室
⑩3Fエレベーターホール
⑪3F東廊下
⑫3F倉庫
⑬306号室
⑭204号室
⑮201号室
⑯2F階段
⑰2F西廊下
⑱ナースセンター
⑲2Fエレベーターホール
⑳2F東廊下
㉑手術準備室
㉒手術室
㉓206号室
㉔ICU(集中治療室)

繁華街
裏病院・モンスターマップ MONSTER MAP

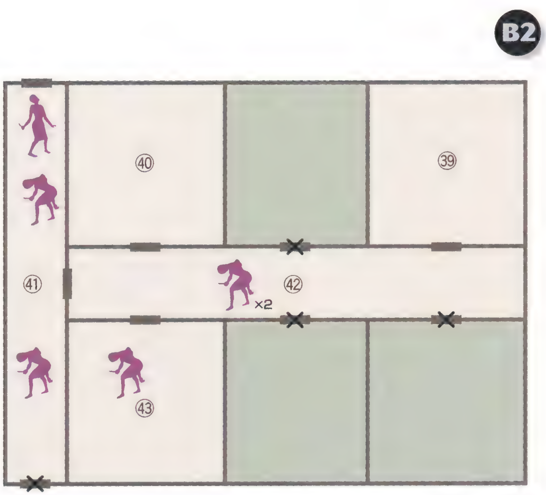
MONSTER

- パペット・ナース(青)
- パペット・ナース(緑)
- パペット・ドクター
- ワーム・ヘッド



- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア





Room Number

- ㉕診察室
- ㉖中庭
- ㉗薬剤室
- ㉘1F階段
- ㉙1F廊下
- ㉚貯蔵庫
- ㉛オフィス
- ㉜階段室
- ㉝院長室
- ㉞調理室
- ㉟死体安置所
- ㊱地下倉庫
- ㊲B1廊下
- ㊳動力室
- ㊴アレッサの病室
- ㊵空き部屋
- ㊶B2連絡通路
- ㊷B2通路
- ㊸物置

繁華街

裏病院・アイテムマップ ITEM MAP

ITEM

- ハンドガンの弾
- ショットガンの弾
- 救急キット
- 栄養剤



- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア



Room Number

- ①4F廊下
- ②4F階段
- ③304号室
- ④302号室
- ⑤301号室
- ⑥3F階段
- ⑦3F西廊下
- ⑧3F男子トイレ
- ⑨リネン室
- ⑩3Fエレベーターホール
- ⑪3F東廊下
- ⑫3F倉庫
- ⑬306号室
- ⑭204号室
- ⑮201号室
- ⑯2F階段
- ⑰2F西廊下
- ⑱ナースセンター
- ⑲2Fエレベーターホール
- ⑳2F東廊下
- ㉑手術準備室
- ㉒手術室
- ㉓206号室
- ㉔ICU(集中治療室)

繁華街
裏病院・アイテムマップ ITEM MAP

ITEM

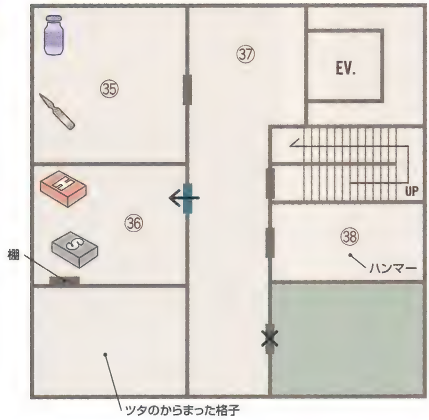
- ハンドガンの弾
- ショットガンの弾
- 救急キット
- アンプル
- 栄養剤



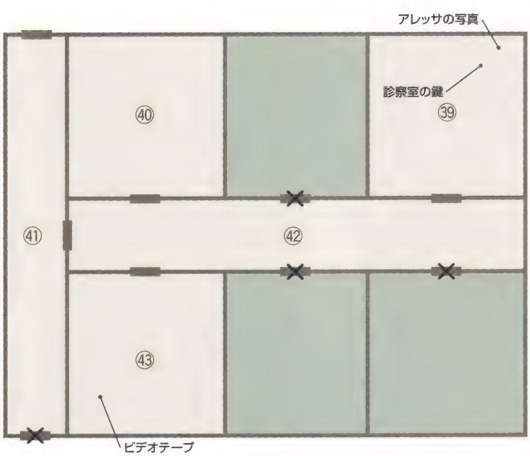


- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア

B1



B2



Room Number

- ㉕診察室
- ㉖中庭
- ㉗薬剤室
- ㉘1F階段
- ㉙1F廊下
- ㉚貯蔵庫
- ㉛オフィス
- ㉜階段室
- ㉝院長室
- ㉞調理室
- ㉟死体安置所
- ㊱地下倉庫
- ㊲B1廊下
- ㊳動力室
- ㊴アレッサの病室
- ㊵空き部屋
- ㊶B2連絡通路
- ㊷B2通路
- ㊸物置

裏病院・探索 SEARCH FOR ANOTHER HOSPITAL

SCENE 15 最上階は異世界への入口 CHART NO.10-13

SCENE14で発電機のスイッチを入れたら、2Fと3Fへ向かう。各階のエレベーターホールの扉が開かないことを確認しておくこと。するとエレベーターの階数表示に4Fが出現する。

4Fでエレベーターを降りる際に、骨董屋へ入っていく少女の幻視を体験する。その後廊下へ出ると、病院の様相が一変してしまう。異世界へ足を踏み入れた証だ。4Fには寄り道できる部屋はない。①廊下を直進し、3Fへ降りよう。

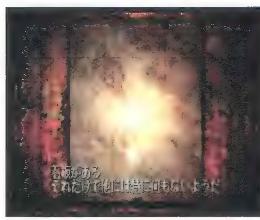


4Fの扉をくぐると、エレベーター方面へ戻れない。前進あるのみだ。

SCENE 16 無視してもよい要素 CHART NO.----

3Fからは随所にパペット・ナースが出現する。特に緑色の制服を着た方はHPも攻撃力も高いので、囲まれないように注意したい。

3Fと2Fの壁には石板や鉄板が貼られており、中には文字が書かれているものもある。だが現時点でこれらはなんの意味も持たない。小学校のロッカーの猫と同じだ。これらの鉄板や石板の意味は終盤で明らかになる。それまでは頭の片隅に留めておく程度でよい。


なにも書かれていない石板。謎が解けるのはずっとあとの話だ。

SCENE 17 謎のビデオデッキ CHART NO.----

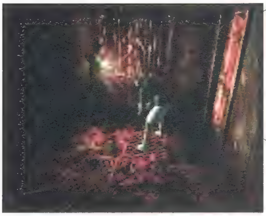
3Fの④302号室でセーブが可能だが、その際に部屋の片隅で古びたビデオデッキを目にするだろう。病院の地下でテープを発見したら、ここで再生することができるが、画像が悪く、結局なにが映っているのかわからない。これもSCENE16と同様、終盤まで持ち越す謎のひとつ。ここでは302号室にビデオデッキがあったことを覚えておく程度でよい。セーブの必要がないなら、あえて寄らずに進んでもいいだろう。


試しにテープを再生させてみると、画像は不鮮明、音も不明瞭。

SCENE 18 4枚のプレート CHART NO.14,16,21,23

院内での最初の目的は、4枚のプレートを集めること。プレートは3Fから1Fに散らばっており、3Fに2枚、2Fと1Fに1枚ずつ存在する。詳しい場所はP72～P75のアイテムマップ、およびP84のチャートの項を参照のこと。

また、プレートのほかに3Fでは輸血用血液パック、2Fではライター、地下ではハンマーを入手することができる。ハンマー以外はクリア必須アイテムなので、必ず入手すること。

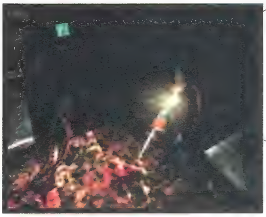


隙も威力も大きいハンマー。パペット・ナースとの戦いが楽になる。

SCENE 19 プレートの番人 CHART NO.15,19

SCENE18で述べた4枚のプレートのうち、"帽子屋"のプレート入手は一筋縄ではいかない。壁に埋め込まれたプレートの真下に、蔦とも触手ともとれない生物、ブラッド・サッカーが蠢いているのだ。うかつに近づくとダメージを受けるうえに、武器で倒すこともできない。

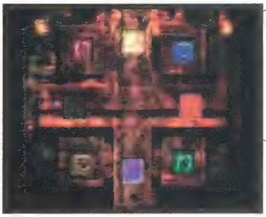
このプレートを入手するには、⑫3F倉庫で入手した輸血用血液パックを投げつけ、敵の気をそらす以外に方法はない。



血液パック使用後は、敵に触れてもダメージを受けない。

SCENE 20 扉を開くメッセージ CHART NO.25

入手した4枚のプレートは、2F⑱ナースセンターの扉を開けるのに用いる。扉のそばの壁に貼られた紙に書かれている謎の言葉が、扉を開けるヒントとなる。プレートの模様はいっさい関係ない。重要なのは色だ。空やミカン、スミレやタンポポの色は何色か。持っているプレートの色、すでにはめ込まれているプレートの色、そして扉にプレートをはめ込む順番。これらの関連性に気づけば、答えは見えてくるはずだ。

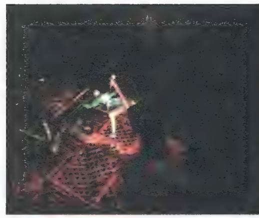


この写真の状態になるようにプレートをはめ込めば、扉が開く。

SCENE 21 地下倉庫の鍵　CHART NO.26

2F東側へ出たら、次の目的は1Fの㉕診察室に入るための鍵を探すことだ。B2にある診察室の鍵を入手するためには、まず㊱地下倉庫の扉を開けるための鍵を入手しなければならない。鍵は㉑手術準備室の奥、㉒手術室にある。

手術準備室には2体のパペット・ナースが出現するが、足場が狭く、挟みうちにされると痛い。入ったら左右どちらかに寄り、1体ずつ倒すようにすれば挟まれる心配はない。

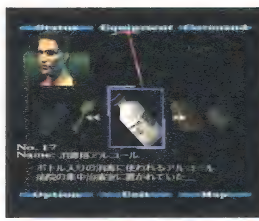


手術室、⑳2F東廊下にも敵がいるが、広いので苦戦はしないだろう。

SCENE 22 ライターとアルコール　CHART NO.18,27

SCENE18で説明したライターは、2F西側⑮201号室にある。ナースセンターの扉を開ける前に入手しておくといいだろう。

また、東側の㉔ICUでは消毒用アルコールを入手できる。これもライター同様クリア必須アイテムなので、忘れずに入手すること。その際、部屋が暗くてわかりづらいが、ベッドの奥にパペット・ナースが潜んでいる。さっさと入手して退室すれば、戦わずにやり過ごせるだろう。



なんの変哲もない消毒用アルコールだが、火気厳禁とくれば……。

SCENE 23 地下倉庫の棚　CHART NO.29

㊱地下倉庫の扉を開け、中に入ると奥に不自然に置かれている棚がある。棚の付近を調べると、床に引きずったような跡がある。この棚の向かって右側に「棚を押しますか？」と聞かれるポイントがあるので、「はい」を選択すれば、棚を押して扉を発見することができる。

扉からさらに奥の空間へ移動し、そこからB2へと向かう。その前に、倉庫にある弾丸類を入手するのを忘れないように。



棚を押せるのはこの位置。引きずった跡を調べなくても動かせる。

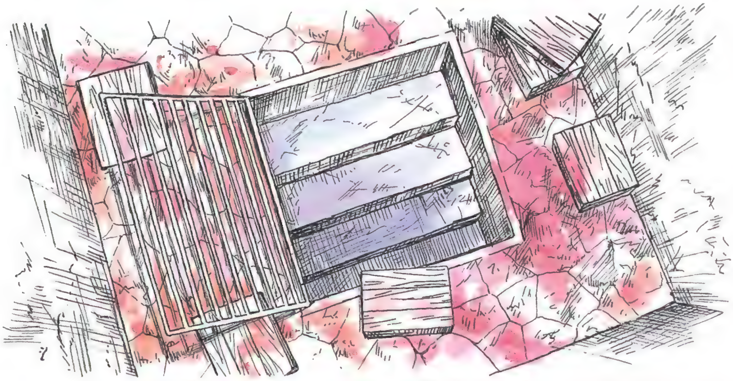
SCENE 24 蔦を燃やす方法　CHART NO.30

SCENE23で発見した扉をくぐると、地下へ行くための階段がある。階段を塞ぐ金網は針金のように固い蔦で覆われているため、このままでは開けることができない。そこで、SCENE22で入手したアルコールとライターで蔦を燃やそう。ライターだけでは火がついてもすぐに消えてしまい、蔦全体を燃やすことはできない。

金網の先の階段を降りると、さらなる地下へ至る。この場所は地図上には示されていない。



蔦が燃えてしまうと金網が開き、地下深くへと続く階段が現われる。



SCENE 25 呪われた看護婦たち　CHART NO.----

㊶B2連絡通路に入ると、パペット・ナースがすぐ目の前に待ち構えている。あわてて奥に進むと一度に3体に襲われてしまうので、1体ずつ順に倒しながら前進するといい。

また、㊷B2通路に入ると2体のパペットナースがほぼ同時に襲いかかってくる。間合いが極端に狭いので、まず通路の右端を走り抜けて㊴地下病室へ入り、改めて通路へ出れば間合いを取って戦うことができる。

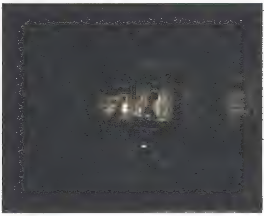


いったん部屋へ入れば敵との間合いを調節することができる。

SCENE 26 記録された証言　CHART NO.32

B2の3つの部屋は、どの順番で探索しても構わない。ちなみに㊵空き部屋ではアイテム類をなにも入手できないので、入る必要はない。

空き部屋の正面にある㊸物置で、ビデオテープを発見できる。ただしSCENE17で述べたように、この段階でビデオを見てもなにも得るものはない。室内に入るとすぐにパペット・ナースが襲ってくるので、入室した場所からすかさず攻撃して倒すようにしよう。



物置では逆光とカメラアングルにより、敵の位置が把握しづらい。

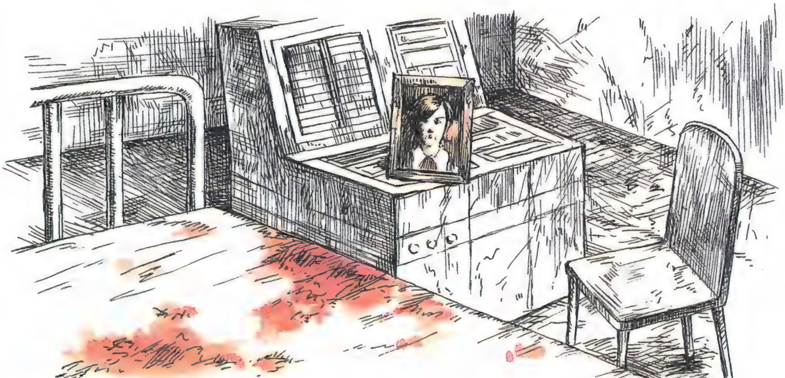
SCENE 27 アレッサの部屋　CHART NO.31

少女アレッサが床に伏していた㊴地下病室。壁に絵画が飾られていたり、写真が立てかけてあったりと、ほかの部屋とはやや趣が違う。だがやはり、陰惨な印象は否めない。

この部屋で診察室の鍵を入手したら、地下にはもう用はない。1Fへ戻って、㉗薬剤室経由で診察室へ入ればいい。なお、通路に出現するパペット・ナースは、倒しても動きが完全に停止していなければ復活するので要注意。



写真の表情から、現在の彼女の感情を読み取ることはできない。



SCENE 28 リサとの出会い CHART NO.34

㉕診察室には、この病院に勤務する看護婦、リサが身を潜めている。彼女との会話からはなにも情報を得ることができず、行く末がますます混沌としたものになっていく。彼女の素性も、この時点ではまだうかがい知れない。

この診察室以降、主人公のいる世界が目まぐるしく変化する。自分が今どこにいるのか、それは表なのか裏なのか、それらを状況から推察し、その都度把握しておく必要がある。

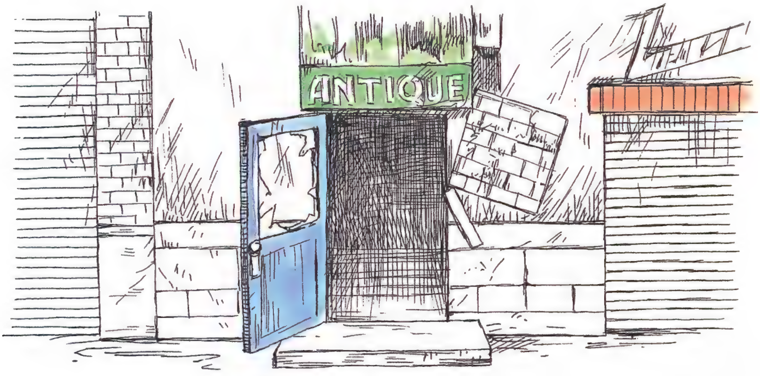


突如、頭痛を訴える主人公。舞台は再び病院へと移っていく。

SCENE 29 一路、骨董屋へ CHART NO.35

頭痛を訴えた主人公の前にダリアが現われ、骨董屋の鍵を残して去っていく。骨董屋のある場所は繁華街地図の右上、SIMMONS通りの北の端だ。鍵をメニュー画面の"Look"でチェックし、そのあとで地図を見ると、骨董屋に該当する場所に赤い印がついている。

この段階で院内の地図を見ると、裏病院で探索したはずの場所が、ほとんど探索できていないことがわかる。だが今度は地下への階段へ続く扉の鍵が壊れており、地下へ降りることはできない。エレベーターも動いていないし、上へ行く階段も使えないので、事実上探索は不可能である。こうなれば、もはや外へ出て骨董屋へ向かうしか、残された道はない。

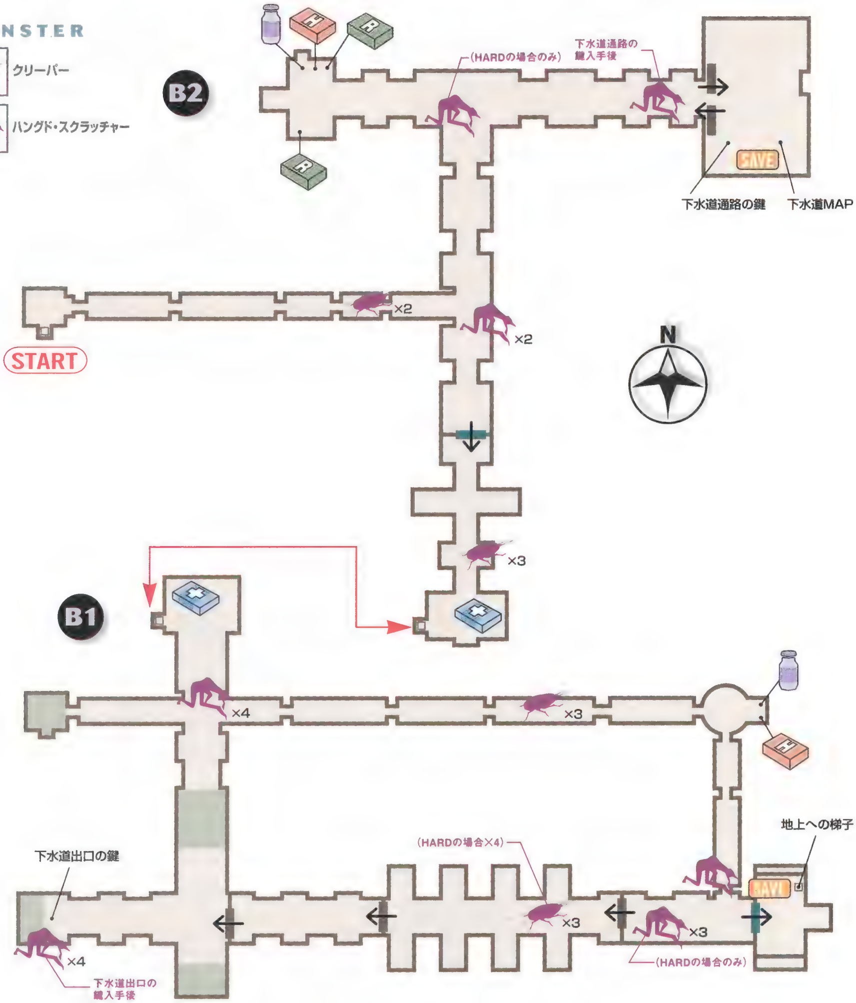


繁華街
下水道・モンスター&アイテムマップ

MONSTER& ITEM MAP

MONSTER

- クリーパー
- ハングド・スクラッチャー



ITEM

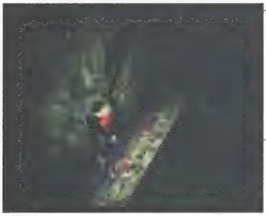
- ハンドガンの弾
- 救急キット
- セーブポイント
- アイテムの必要なドア
- ライフルの弾
- 栄養剤
- 片側からしか開かないドア
- 通れない場所

SEARCH FOR DRAINAGE SERVICE 下水道・探索

SCENE 30 下水道内の敵への対処法 CHART NO.50-54

下水道内では電波が受信できないため、ラジオでの索敵ができない。水滴の音がごく近くで聞こえたり、シャーッという威嚇の声が聞こえたら、ハングド・スクラッチャーが付近にいる証だ。地上以上に、周囲の音に気を配りながら進む必要がある。なお、敵は夜目がきくので、ライトを消しての移動は得策ではない。

また、地面にはクリーパーがいるので、上にばかり気を取られないように注意が必要だ。



天井から襲いかかってくる。壁を背に立ち止まるのは自殺行為だ。

SCENE 31 下水道管理事務所 CHART NO.50-52

トンネル状の場所を直進したら、つきあたりを左へ曲がり、下水道管理事務所へ赴く。B1への梯子は右に曲がった先にあるが、その手前の扉を開けるため、管理事務所で下水道通路の鍵を入手する必要がある。

鍵は管理事務所の机の右にある鍵棚にかけられている。机の上には下水道の地図もあり、セーブも可能だ。必要なアイテムを入手し、態勢を整えて梯子の場所へ向かおう。



この一角に敵は出現しない。一息入れるのには絶好の場所だ。

SCENE 32 出口への鍵 CHART NO.53,54

地上への梯子はB1東の端にあるが、手前の扉を開けるには下水道出口の鍵を必要とする。鍵は下水道の西の端、血溜まりの中に落ちている。鍵を拾うと同時に、3体のハングド・スクラッチャーが目前に出現してしまう。戦う場合は数歩バックステップで後ずさり、十分に距離をとった上で銃で撃つ。逃げる場合は、敵が出現すると同時に左後方の扉まで一目散に走る。扉をくぐってしまえば敵は追ってくることができない。



万が一に備え、鍵を拾う前に、HPを確認しておくといい。

繁華街

攻略チャート CHART

ゲームクリアに必須の行動
ゲームクリアに無関係の行動

CHART No.① 警察署
黒板のメッセージ、および机の上のメモを読む

CHART No.② 病院1F
②受付で病院の地図を入手する

CHART No.③ 病院1F
⑥薬剤室で切り抜かれた新聞を見る

CHART No.④ 病院1F
⑪医局で病院地下の地図を入手する

CHART No.⑤ 病院1F
⑫会議室で病院地下の鍵を入手する

CHART No.⑥ 病院1F
⑩調理室でペットボトルを入手する

CHART No.⑦ 病院1F
⑨院長室で床を調べ、赤い液体をペットボトルに汲む

CHART No.⑧ 病院1F
⑧階段で地下へ降りる

CHART No.⑨ 病院B1
⑮動力室で非常用自家発電機のスイッチを入れる

CHART No.⑩ 病院2F
エレベーターで⑲2Fエレベータホールームへ行き、扉に鍵がかかっていることを確認する

CHART No.⑪ 病院3F
エレベーターで⑩3Fエレベーターホールへ行き、扉に鍵がかかっていることを確認する

CHART No.⑫ 裏病院4F
エレベーターで4Fへ行く

CHART No.⑬ 裏病院4F
②階段で3Fへ降りる

CHART No.⑭ 裏病院3F
⑧3F男子トイレで海亀のプレートを入手する

CHART No.⑮ 裏病院3F
⑫3F倉庫で輸血用血液パックを入手する

CHART No.⑯ 裏病院3F
⑬306号室で猫のプレートを入手する

CHART No.⑰ 裏病院3F
⑥階段で2Fへ降りる

CHART No.⑱ 裏病院2F
⑮201号室でライターを入手する

CHART No.⑲ 裏病院2F
⑭204号室でブラッドサッカーに輸血用血液パックを使い、帽子屋のプレートを入手する

CHART No.⑳ 裏病院2F
㉘階段で1Fへ降りる

CHART No.㉑ 裏病院1F
㉝院長室で女王のプレートを入手する

CHART No.㉒ 裏病院1F
㉜階段で地下へ降りる

CHART No.㉓ 裏病院B1
㊳動力室でハンマーを入手する

CHART No.㉔ 裏病院B1
㉜→㉘階段で2Fへ上がる

CHART No.㉕ 裏病院2F
⑱ナースセンターの扉に、時計回りに白→青→オレンジ→緑→紫→黄→灰色→赤の順番でプレートをはめ込む

CHART No.㉖ 裏病院2F
㉒手術室で地下倉庫の鍵を入手する

CHART No.㉗ 裏病院2F
㉔ICUで消毒用アルコールを入手する

CHART No.㉘ 裏病院2F
階段またはエレベーターで1F→地下へ向かう

CHART No.㉙ 裏病院B1
㊱地下倉庫の奥にある棚を押す

CHART No.㉚ 裏病院B1
㊱地下倉庫の床の金網に消毒用アルコール、ライターを使い蔦を燃やす

CHART No.㉛ 裏病院B1
階段を下りてB2へ向かう

CHART No.㉜ 裏病院B2
㊴地下病室で診察室の鍵を入手する

CHART No.㉝ 裏病院B2
㊸物置でビデオテープを入手する

CHART No.㉞ 裏病院B2
階段またはエレベーターでB1→1Fへ向かう

CHART No.㉟ 裏病院1F
㉕診察室の扉を開ける

CHART No.㊱ 病院1F
④診察室で骨董屋の鍵を入手する

CHART No.㊲ 骨董屋
棚を押し、奥の穴から通路へ入る

CHART No.㊳ 骨董屋
祭壇のある部屋で斧を入手する

CHART No.㊴ 骨董屋
穴から出る

CHART No.㊵ 裏繁華街路地
骨董屋の外へ出て、タウンセンターへ向かう

CHART No.㊶ タウンセンター1F
エスカレーターに乗り2Fへ向かう

CHART No.㊷ タウンセンター2F
宝石店の外の通路から1Fへ落下する

CHART No.㊸ タウンセンター1F
ライフルを入手する

CHART No.㊹ タウンセンター1F
ツイン・フィーラーと戦う

CHART No.㊺ タウンセンター1F
外へ出て病院へ向かう

CHART No.㊻ 裏病院1F
㉕診察室でリサと会話する

CHART No.㊼ 裏病院1F
㉖中庭でチャネリングストーンを使う
*注1

CHART No.㊽ 裏繁華街路地
病院の外へ出て、正面の郵便局隣の建物の階段を上がる

CHART No.㊾ 裏繁華街
フロート・スティンガーと戦う

CHART No.㊿ 繁華街路地
跳ね橋を渡って住宅街へ戻る

CHART No.51 給水塔入口
鍵を武器で壊して中に入る

CHART No.52 下水道B2
梯子を降り、通路のつきあたりを左へ曲がる

CHART No.53 下水道B2
下水道通路の地図、下水道通路の鍵を入手する

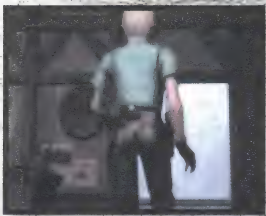
CHART No.54 下水道B2
下水道通路の鍵を使い、B1へのはしごを登る

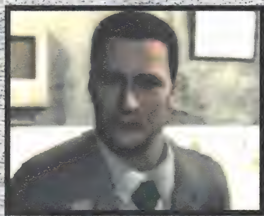
CHART No.55 下水道B1
通路のつきあたりの血だまりを調べ、下水道出口の鍵を入手する

CHART No.56 下水道B1
出口で下水道出口の鍵を使い、はしごを登って地上へ出る

*注1／エンディングGOOD＋をクリアした後







第三章 リゾート街攻略

Silent Hill

少女に棚られた罪

INTRODUCTION

地下道の梯子を登り、リゾート街に入ると、通りのビリヤード場の前に怪物の死体が転がっていた。誰かがいるのだ。案の定、店の中で、男が怪物に襲われていた。町から逃げ出せずにいたカウフマンだ。すんでのところで助けだされた彼は、その場から逃げ出すように去っていった。彼は、そこに財布を落としていた。中には、日曜雑貨店の領収書と、モーテルの鍵。その雑貨店に行ってみると、金庫の中には大量のドラッグ「PTV」が隠してあった。どうやら、これがカウフマンの、裏の顔らしい。作家の本能というのだろうか。私はサイレントヒルに起きている異常事態にも、カウフマンが遠からず関係しているのを感じていた。次に向かったモーテルのガレージには、病院の中で割られた薬品のビンと同じものも見つかった……。

そして、町が異様な振動に包まれているのを感じた。ただの地震ではない。明らかにシナリオは最悪の方へ向かっているらしい。一刻も早くシェリルを捜さなくてはいけない。運良く、湖畔に建てられたレストランでシビルと合流。同時に、そのタイミングを読んでいたようにダリアが現われた。ダリアは「少女の姿をした悪魔が目覚めつつあり、シェリルが犠牲にされようとしている」と告げる。サイレントヒルの災疫も、その少女が原因だというのだ。普段なら信じられないような話も、今はすべてが真実だ。

先回りした私とシビルは、ダリアの言葉どおり、リゾート地のアミューズメントパークで少女と対峙していた。私の前にたびたび現われていた少女は、悪魔というより、はかなげにさえ見える。不思議と憎しみの感情は湧いてこないが、彼女を捕らえなければ、シェリルの居所は分からないのだ。私はダリアから受け取っていたフラウロス……『対抗者』を語源に持つ、呪術的封印能力を持つオブジェを使って、少女の力を奪うことに成功した。しかし、私は、ここで初めて真実を知る。

少女アレッサは、7年前に繁華街の火事で死んだダリアの娘だということを。ダリアは、カルト教団の神体であるインキュバスを彼女の体を母胎にして降臨させようとしていることを。そして、シェリルはアレッサの魂の分身で、もう戻ってこないということを。

すべてはダリアが仕組んでいたのだ。

リゾート街

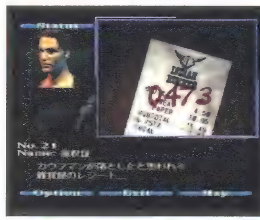
湖畔・解説 COMMENTARY

目的地へ直行するか否か。
また、助けられる可能性のある人物を助けるか否か。
このリゾート街での行動が、エンディングを左右する。

※ポスターマップ"リゾート街"参照

SCENE1　CHART No.①,②
カウフマンの財布

リゾート街へ出たら、近くの看板で付近の地図を入手。まずはビリヤード場"Annie's Bar"に立ち寄り、カウフマンを助けよう。助けたあとで施設内を調べると、ビリヤード台の奥に財布が落ちている。領収証をメニュー画面で調べ、そこに書かれた番号を確認しておくこと。



0473と数字が書かれている。これは雑貨屋の鍵の番号だ。

SCENE2　CHART No.③~⑦
"Indian Runner"のメモ

雑貨屋"Indian Runner"の入口のダイヤル式の鍵を開け、中へ入る。目的はモーテルの裏口を開けるための数字を知ることだが、カウンターの上の日記、金庫の中のドラッグ、壁に貼られた写真などから、この店の主ノーマンが何かに関わっていたことが推察できる。



金庫を開けると、中にはドラッグが入っている。入手はできない。

SCENE3　CHART No.⑧,⑨,⑫
モーテル内のバイク

モーテル"Haerbey Inn"での最初の目的は、バイクの鍵を探すこと。応接間にある磁石を入手したら、宿泊所の3号室の鍵を開け、たんすの横にある床の裂け目で磁石を用いて鍵を入手すればよい。その際、受付側のドアから宿泊所に出れば敵に遭遇することはない。



この扉から外へ出れば、敵のいるモーテル正面を通らなくてすむ。

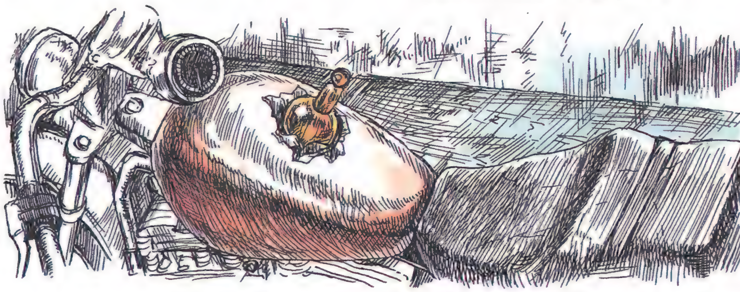
SCENE4　CHART No.⑬

バイクの中の小瓶

バイクの鍵を入手したら、その鍵でモーテル受付にあるバイクのタンクを開けよう。ここでも病院で入手したのと同じ、赤い液体を発見することができる。液体はこのあとカウフマンに取り上げられてしまい、結局は入手することはできないが、このステップを踏むことは重要だ。



ハリーにとっては時間の無駄。プレイヤーにとっては重要事項。



SCENE5　CHART No.⑭

魔界への誘い

リゾート街北東部での一連の探索をひと通り終えたら、本来の目的地である湖へ向かう。途中、SANDFORD通りの橋の上あたりを通過すると、またもや周囲の様子が一変する。同時にモーテル方面への道は断たれてしまい、引き返すことができなくなり、灯台へ行かざるを得ない。



続いていたはずの道は途切れてしまった。前に進むしかない。

SCENE6　CHART No.⑭~㉑

湖に出現する敵

湖ではロンパー、ナイト・フラッター、ワーム・ヘッドの3種類の敵が続々と襲いかかってくる。さらに船着き場やボートの間に渡された細い板の上を歩いたり、狭い階段を昇り降りしなければならず、戦いづらい。敵が出現したら広い場所までひきつけて倒した方がよいだろう。



ラジオを活用し、特にナイト・フラッターの襲撃に注意を払おう。

SCENE7　CHART No.⑱,⑲

灯台から遊園地方面へ

灯台から外へ出ると、自動的にボート内へ戻される。ここから改めて遊園地へ向かうことになるが、そのためには下水道を通らなければならない。地図の西の端、赤いマークで示された下水道入口を目指そう。途中で出現する敵は無視して、ひたすら走り抜けるといい。

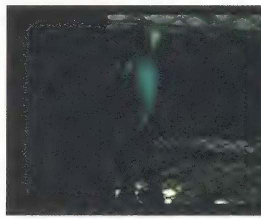


左の端にある広大な敷地が遊園地だが、直通の道は断たれている。

SCENE8　CHART No.----

襲われるシビル

ハリーが遊園地へ向かっている頃、先に遊園地へ赴いたシビルは何者かに襲われていた。下水道の梯子を降りる際にその映像が映し出される。シビルを誰が、なんの目的で襲ったのかについては最後まで明かされないが、状況から十分推察することができるだろう。



遊園地の様子をうかがうシビル。背後の危険を知る由もない。

SCENE9　CHART No.㉒

下水道の入口

下水道へ降りる梯子付近には、ワーム・ヘッドが2匹うろついている。対処法としては敷地内へ入る前に、入口のやや手前から銃を使って倒すのがいい。狭い場所で戦うのは不利なので、入口へ近づいて、敷地の外へ誘導し、広い路地で倒すのも有効な戦法だ。



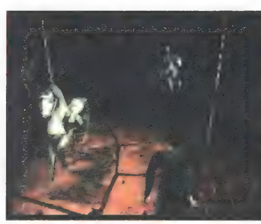
灯台の屋上へ行く前だと、メッセージが出るだけで中に入れない。

SCENE10　CHART No.㉖

遊園地

遊園地では意外な敵との戦いが待っている。この敵を殺すか否かによって、エンディングが左右されてしまう。戦い方、助ける方法などについては95ページ、SCENE17を参照のこと。

なお、この敵の救出に成功すると、ハリーの口からシェリルの生い立ちについて語られる。



メリーゴーランドに身を預ける姿には、見覚えがあるはず……。

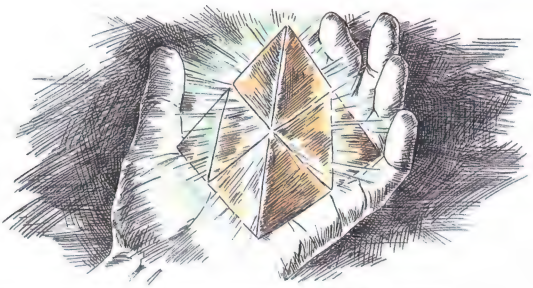
SCENE11　CHART No.----

フラウロス

メリーゴーランド戦後、ついにアレッサとの対面となる。教会で入手したフラウロスが、この場面へきて初めて、その役目を果たす。フラウロスをダリアに渡されたことと、その後ダリアがアレッサに語った内容を考え合わせると、事件の全貌がおぼろげながらに見えてくる。



目映いばかりの光を発し、ゆっくりと空に浮かぶフラウロス。



SCENE12　CHART No.----

リサの表情

ダリア、アレッサとの一連のイベントが終了すると、自動的に裏病院の診察室へと戻される。最初からそこにいたのか、リゾート街での出来事は夢だったのか。それを確認する術はない。確かなのはハリーが気づいたとき、リサの顔が微かに歪んだことだけだ。



リサ・ガーランドは孤独を恐れているだけなのか、それとも……。

ROUTE SELECTION

◆下水道出口～各施設

下水道出口の廃墟内でアイテム類、外の看板でリゾート街の地図を入手する

◆各施設～SANDFORD通りの橋の手前（変化前）

通りの左手にあるアイテム類を入手する

◆SANDFORD通りの橋を渡った後（変化後）

通りの右手にあるアイテム類を入手する

◆灯台へ行く前

灯台へつづく道のつきあたりにある救急キットを入手する

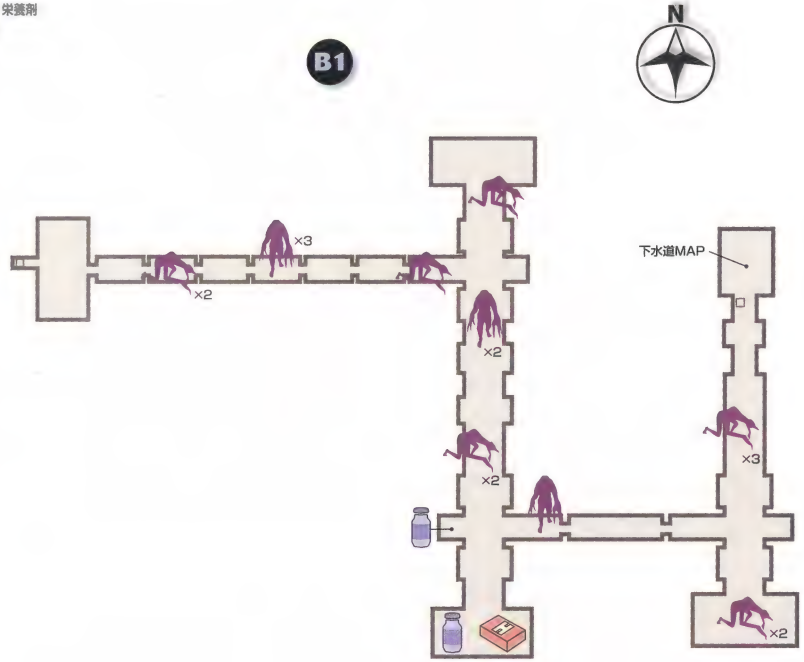
リゾート街
裏下水道・モンスター&アイテムマップ
MONSTER& ITEM MAP

MONSTER

- クリーパー
- ハングド・スクラッチャー
- マンブラー

ITEM

- ハンドガンの弾
- 栄養剤



SAVE セーブポイント

SEARCH FOR ANOTHER DRAINAGE SERVICE 裏下水道・探索

SCENE 13 下水道の地図 CHART NO.24

下水道への梯子を降りて、通路を3分の2ほど進んだ時点で後ろを向くと、たった今通ったはずの道が途切れている。異常な事態が加速度的に進行しているので、もときた場所へは戻れなくなってしまうのだ。梯子を降りてすぐの左の壁に下水道の地図が貼られているが、取り損ねて進んでしまうと、上記の理由により地図が入手できないまま下水道探索をしなければならなくなってしまうので、注意したい。



道が水の中に陥没し、後戻りすることはできなくなってしまう。

SCENE 14 裏下水道に出没する敵 CHART NO.24-26

リゾート街の下水道には、繁華街の下水道で遭遇したハングド・スクラッチャーに加え、学校にもいたマンブラーが次々と襲いかかってくる。油断して進むと前後から挟み撃ちにされてしまうだろう。しかも下水道のマンブラーは、学校にいた奴よりもHPが高い。

下水道ではラジオが役に立たないので、敵の気配に耳を傾け、用心しながら進む。特に出口への梯子の手前、細い通路では要注意。



敵が続出し、左右に逃げ場がない。慎重な行動が要求される。

SCENE 15 出口への道 CHART NO.24

裏下水道地図の左端にある脱出用の梯子を昇れば、遊園地へ到着する。梯子の周囲に落ちているのは、遊園地のメリーゴーランドに使われている馬。これはある敵の所在を示唆している。

梯子を昇ってしまうと下水道内へ戻ることはできないが、どのみちリゾート街へも戻れないのだから、気にする必要はない。なお、梯子を昇った先の遊園地には地図がなく、地形も複雑になっているので迷わないように。



壊れた馬が示すように、遊園地のメリーゴーランドを目指す。

リゾート街
遊園地・モンスター&アイテムマップ MONSTER& ITEM MAP

MONSTER

マンブラー

?

セーブポイント



SCENE 16 遊園地に出没する敵 CHART NO.25

遊園地内ではマンブラーと、ラーバル・ストーカーの2種類の敵が現われる。このうちマンブラーは、学校にいたものと同じでHPが低い。またラーバル・ストーカーは攻撃を加えてこないので、遊園地内ではとにかくメリーゴーランドを目指そう。ただ、このあとで待ち受けている敵と一戦を交えることを考えると、安全策として、アイスクリーム屋でセーブしておきたいところだ。アイスクリーム屋は観覧車の正面にある。



この位置から左手づたいに移動すれば、メリーゴーランドへ着く。

SCENE 17 シビルとの戦い1 CHART NO.26

メリーゴーランド内へ入ると、シビルとの戦闘に突入する。シビルの特徴は、ほかのボスクラスの敵と違い、モード選択による攻撃力、HPの差がないこと。ただしハリーの攻撃力と防御力はモードや武器によって違うので、倒す際にはそれ相応の差異が生じる。

シビルの行動パターンは、銃を捨てる前、捨てたあとの2段階で変化する。銃を捨てる前（第1段階）では銃による攻撃、銃を持った手で平手打ち、のふた通りの行動をとるのだ。銃による発砲を10発繰り返し（戦闘前のムービーでの発砲は数に入れない）弾倉が空になる、あるいは自分の残りHPが2000を切ると第2段階へ移行し、銃で攻撃する代わりにハリーに接近して首を締めてくる。また平手打ちによって受けるダメージが2倍弱に増えてしまう（右の表参照）。

銃による攻撃は強力で、1発につきダメージを60受けるため、続けて2発喰らうとやられてしまう。平手打ちや首締めによって受けるダメージは銃の比ではないが、首締めをふりほどくには時間がかかる。油断は禁物だ。



腰に手を当てたら発砲の合図。撃鉄を起こす音がする前に逃げろ。



馬に乗っているときは隙だらけ。ダメージを与える絶好の機会だ。

●攻撃方法

名称	攻撃力
銃弾	60（銃弾数10）
平手打ち1	15
平手打ち2	25
首締め	4（1秒ごとに）

●体力（HP）

EASY	NORMAL	HARD
4000	4000	4000

SCENE 17 シビルとの戦い・2　CHART NO.26

シビルを助ける鍵となるアイテムは、病院で手に入れた詳細不明の赤い液体だ。これを入手していない場合、残念ながら彼女を救う術はなく、倒すよりほかはない。

液体を使用するチャンスは、シビルがハリーに対して後ろ、あるいは横を向いたとき。シビルの背中に入り込んでいる、謎の生物に対して使用するのだ。シビルの銃の弾が切れる前でも、切れたあとでも構わない。ただしその場合、一定以上離れていると液体が届かない。接近する際にも銃による攻撃や平手打ち、首締めなどを受けないよう、警戒する必要がある。

もっとも理想的なタイミングは平手打ち、あるいは首締めの直後にシビルが両腕をだらんと降ろし、フラフラと周囲を徘徊し始めた瞬間だ。戦いの序盤でこのチャンスを狙うなら、シビルに接近して故意に平手打ちを受けるといい。ただし、こちらの意に反して銃を発砲される場合もあるので、もしシビルが腰に手を当てて発砲の素振りを見せたら、一旦走って回避しよう。うまくいけば銃の弾を減らすこともできる。



平手打ちをするシビル。その後、周囲を徘徊し始める。



徘徊中でも、シビルの正面からでは液体を使用できない。

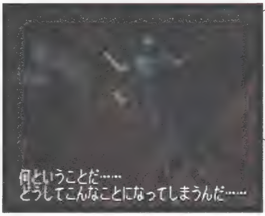


シビルが弾を撃ち尽くすまで待ち、その後の機会を伺う手もある。

SCENE 18 シビルとの戦い・その後　CHART NO.----

赤い液体を使い、シビルを無事助けることができれば、彼女自身の体験とハリーとの会話から、シビルがこれまで以上に心強い味方となる。一方、シビルを撃ち殺してしまった場合、盟友を手にかけた苦しみとともに、ひとりで得体の知れない敵に立ち向かわなければならなくなる。

ちなみにすべてのエンディングを見るためには、最低2回はシビルを殺さなければならないが、あまり後味のいいものではない。



シビルを自らの手に掛けた悲しみで、その場に崩折れるハリー。

SILENT HILL RESORT

リゾート街

Area 3

CHART 攻略チャート

ゲームクリアに必須の行動
ゲームクリアに無関係の行動

CHART No.1 リゾート街
下水道出口のそばにある看板を調べ、リゾート街の地図を入手する

CHART No.2 ビリヤード場
カウフマン救出後に床の財布を調べ、カウフマンの鍵、領収証を入手する

CHART No.3 ビリヤード場
カウフマンの鍵、メニュー画面で領収証を調べ、雑貨屋へ

CHART No.4 雑貨屋
入口のダイヤル式の鍵を、上から0473と入力して開ける

CHART No.5 雑貨屋
カウンターの上にある赤い表紙の日記を読む

CHART No.6 雑貨屋
カウンターの横にある貼り紙を見る

CHART No.7 雑貨屋
引き出しの中から金庫の鍵を入手する

CHART No.8 雑貨屋
カウンターの下の金庫を開け、ドラッグを発見する

CHART No.9 モーテル
裏口の扉の横にあるパネルに「0886 enter」と入力する

CHART No.10 モーテル
応接間のソファーの上から磁石を入手する

CHART No.11 モーテル
応接間のテーブルの上に置いてある新聞を読む

CHART No.12 モーテル
宿泊所3号室の扉をカウフマンの鍵で開ける

CHART No.13 カウフマンの部屋
たんすを押し、磁石を使ってバイクの鍵を拾う

CHART No.14 モーテル
バイクの鍵を使い、バイクのオイルタンクを開けて赤い瓶を発見する

CHART No.15 モーテル
モーテル中庭でチャネリングストーンを使う*注1

CHART No.16 リゾート地
SANDFORD通りの湖にかかる橋を渡ってLAKESIDE方面へ向かう

CHART No.17 船内
シビル、ダリアと会話する

CHART No.18 船内
船内でチャネリングストーンを使う*注1

CHART No.19 灯台
階段を登って屋上へ行く

CHART No.20 灯台
ムービーを見た後、屋上でチャネリングストーンを使う*注1

CHART No.21 灯台
階段を降り、外へ出て船へ戻る

CHART No.22 下水施設
灯台へ行ったあとに降りられるようになる

CHART No.23 裏下水道
はしごを降りて下水道へ入る

CHART No.24 裏下水道
下水道の地図を入手する

CHART No.25 裏下水道
東側のはしごを登って地上へ出る

CHART No.26 遊園地
メリーゴーランドでシビルと戦う

*注1／エンディングGOOD＋をクリアした後










第四章　異世界攻略

Silent Hill

母と娘、父と娘

INTRODUCTION

私の意識と肉体は、一瞬にして、あの病院に戻っていた。これが、サイレントヒルで起きている出来事の真相なのだ。この町は、現実ではない。インキュバスに侵食され、アレッサの悪夢が具現化した空間だ。私は、その中に迷い込んでしまったのだ。

病院は混沌としていた。アレッサがダリアの手に落ち、インキュバスの力が覚醒を始めたのかもしれない。地下の病室の壁や床、小物にまでアレッサの思念が残留していた。いや、ちがう。病室そのものが、彼女の深層意識だった。思念が私に語りかけてくる。7年前、土着のカルト宗教の巫女であったダリアは、娘の潜在的な素質を見抜き、より強力な巫女にしようとするが拒否され、アレッサを母胎として降神術の儀式を行なった。それが火事の出火原因だ。アレッサは潜在的な力を使い、魂の半分を自分の体から逃がす。それが肉体として顕現したのがシェリルなのだ。しかし、アレッサは一命をとりとめた。見つかった遺体は別人。死亡診断書を作ったのは、ドラッグ原料の提供の見返りに、アレッサを病院に監禁したカウフマンだ。事件へ加担したことの良心の呵責に耐えかね、逃げ出そうとしたリサを殺したのも、この男なのかも知れない。

インキュバス降臨には、完全体のアレッサが必要だった。半死半生で癒えることのない血と膿にまみれた姿でアレッサが七年間も生きていたのには理由があった。インキュバスがその魔力で、母胎となったアレッサを死なせないようにしたためである。シェリルが導かれるようにサイレントヒルでの休暇を望んだのは、偶然ではなかったのだ。シェリルと融合したアレッサは、体の中で邪神が成長する前に、自分を消そうと教団を逃げ出した。彼女が町中に残した「メトラトン」の文様は、悪夢ごと消滅するための解放の印章であった。

魔界と化した病院で、打つ手立てを無くした私を無視するように、インキュバス降臨の儀式が執り行われようとしていた。そんなダリアの前に、カウフマンが立ちはだかった。自分をも破滅させようとする教団に、一矢報いてやるつもりなのだ。彼の手には、モーテルのガレージにあった薬品のビンがあった。中身は古代錬金術の魔除けの薬「アグラオフォティス」だ。カウフマンの反抗に気づいた教団の、病院での破壊を逃れた最後のひとつである。

カウフマンの投げたビンが、アレッサにぶつかり粉々に砕けるのと、苦しむ彼女の背中から、邪悪な何かが羽化して出てきたのは同時だった……。

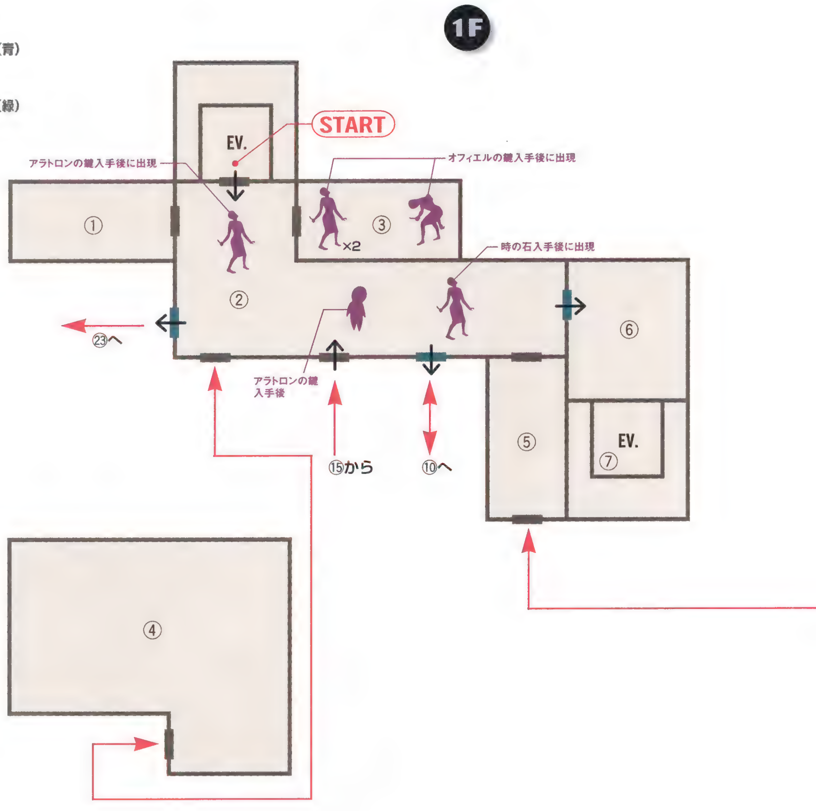
異世界

不明・モンスターマップ MONSTER MAP

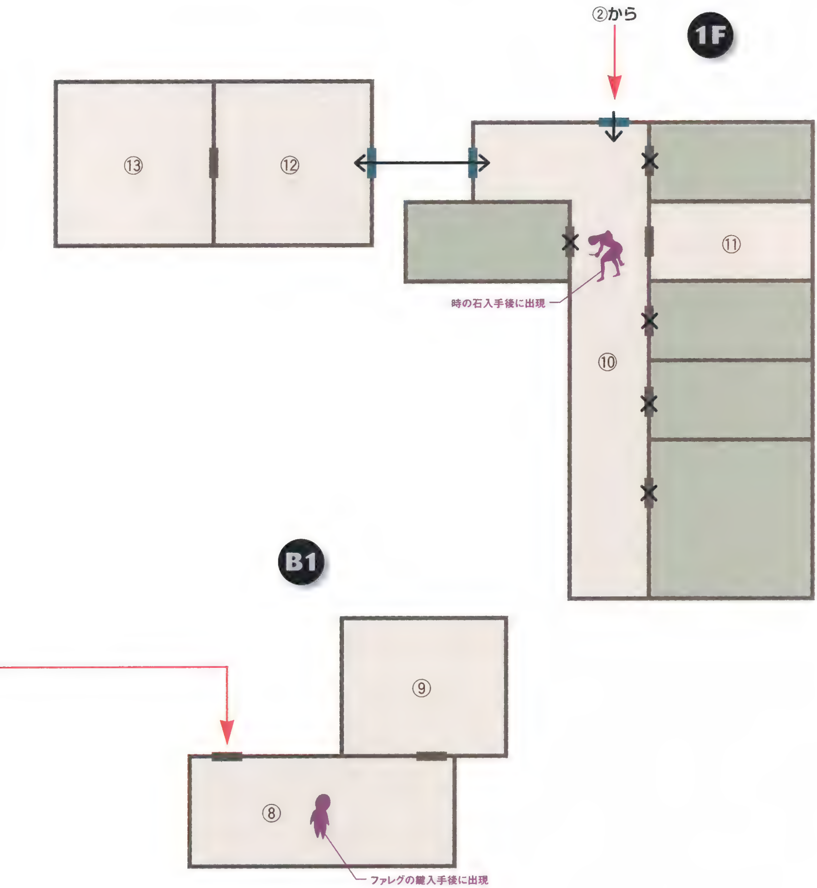
現実では存在し得ない、空間の歪んだ建物が創り上げられている。
だが扉と扉のつながりさえ頭に入れておけば、迷うことはない。
この建物を創り出した者の術中にはまってはならない。

MONSTER

- パペット・ナース(青)
- パペット・ナース(緑)
- ストーカー



- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア



Room Number

① 鳥かごの部屋
② 1F廊下1
③ 蛇口の部屋
④ 時計の部屋
⑤ 階段室
⑥ 1Fエレベーターホール
⑦ エレベーター
⑧ 教室
⑨ 地下病室
⑩ 1F廊下2
⑪ 星座の部屋
⑫ 1F貯蔵庫
⑬ 死体安置所

異世界

不明・モンスターマップ MONSTER MAP

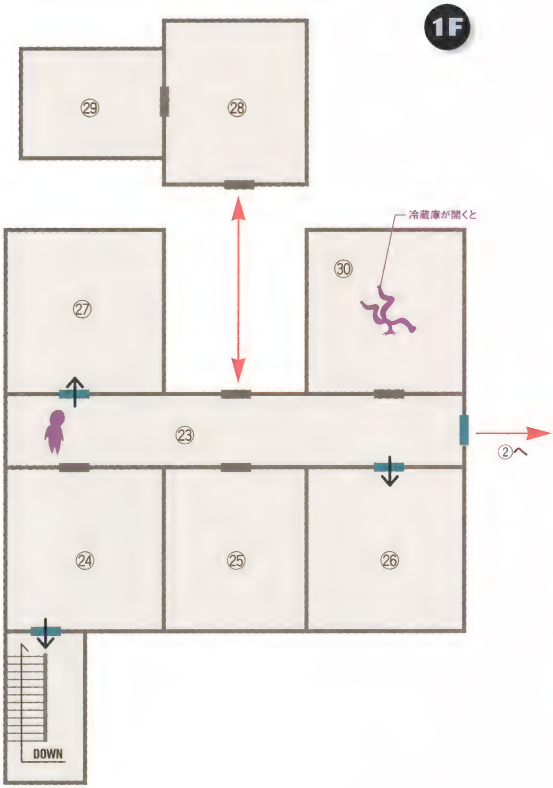
MONSTER

- パペット・ナース(青)
- パペット・ナース(緑)
- ストーカー
- インキュバス





- SAVE セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア



Room Number

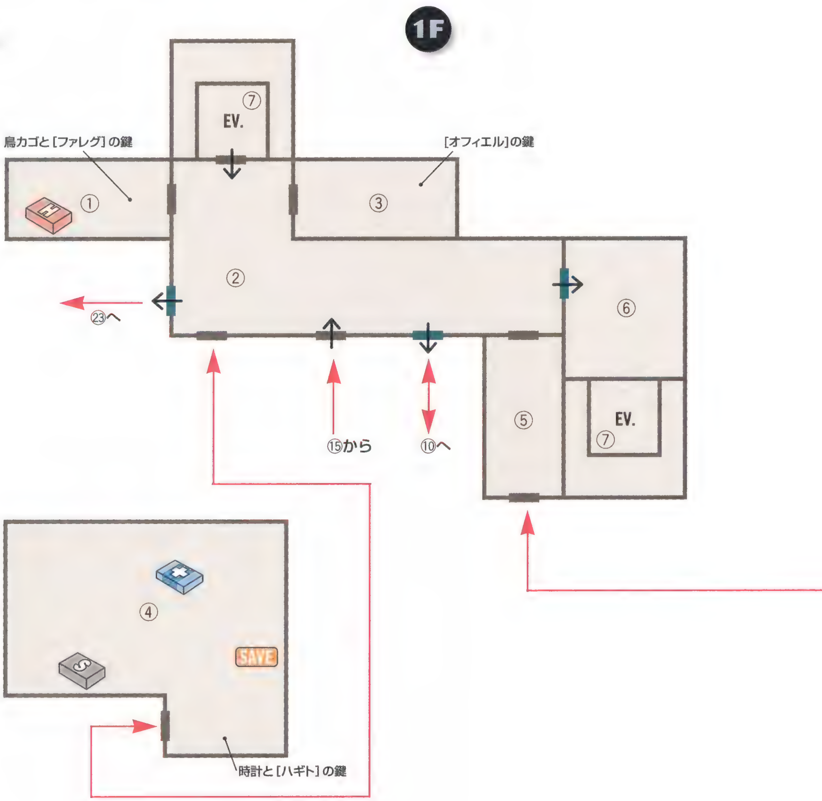
⑭1F病室
⑮2F廊下1
⑯医局
⑰2Fエレベーターホール
⑱2F廊下2
⑲宝石屋
⑳祭壇
㉑3F病室
㉒院長室
㉓1F通路3
㉔少女の部屋
㉕落書きの部屋
㉖動力室
㉗アレッサの病室
㉘1F物置
㉙1F病室
㉚調理室

異世界

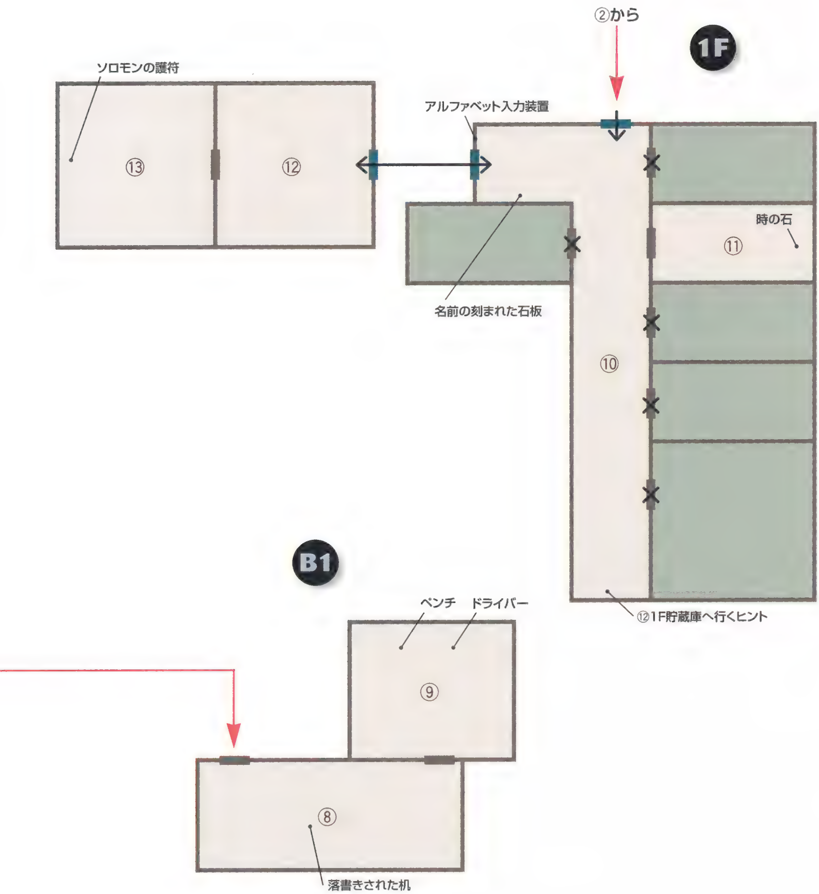
不明・アイテムマップ ITEM MAP

ITEM

- ハンドガンの弾
- ライフルの弾
- ショットガンの弾
- 救急キット
- 栄養剤



- セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア



Room Number

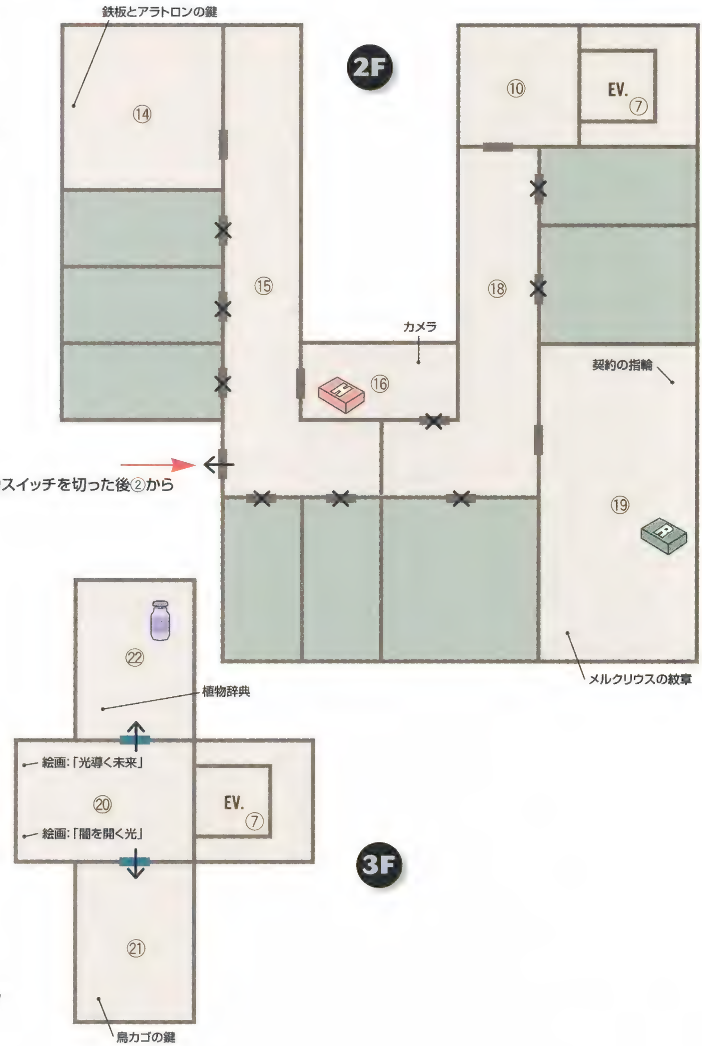
1. 鳥かごの部屋
2. 1F廊下1
3. 蛇口の部屋
4. 時計の部屋
5. 階段室
6. 1Fエレベーターホール
7. エレベーター
8. 教室
9. 地下病室
10. 1F廊下2
11. 星座の部屋
12. 1F貯蔵庫
13. 死体安置所

異世界

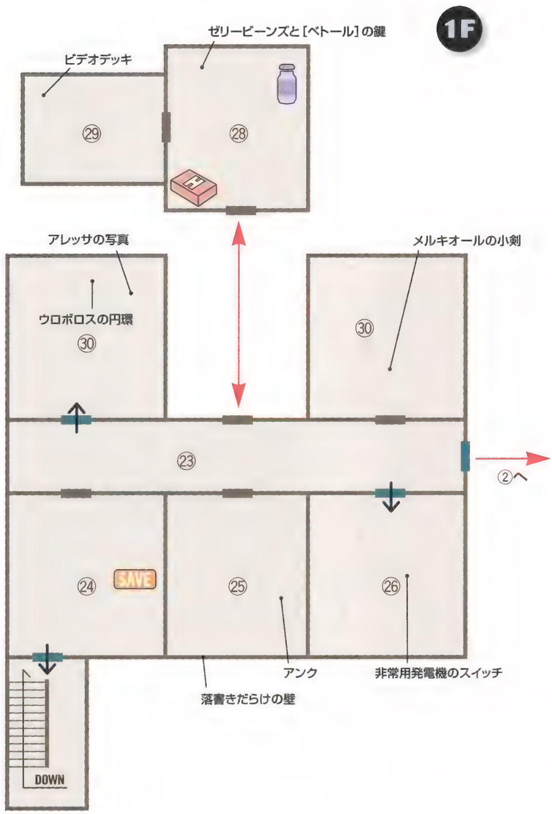
不明・アイテムマップ ITEM MAP

ITEM

- ハンドガンの弾
- ライフルの弾
- ショットガンの弾
- 救急キット
- 栄養剤



- セーブポイント
- 入れない部屋
- 開かないドア
- 片側からしか開かないドア
- アイテムの必要なドア



Room Number

⑭1F病室
⑮2F廊下1
⑯医局
⑰2Fエレベーターホール
⑱2F廊下2
⑲宝石屋
⑳祭壇
㉑3F病室
㉒院長室
㉓1F通路3
㉔少女の部屋
㉕落書きの部屋
㉖動力室
㉗アレッサの病室
㉘1F物置
㉙1F病室
㉚調理室

Area 4 ANOTHER WORLD

異世界 不明・探索 SEARCH FOR ANKOWN

SCENE 1 歪んだ空間　CHART NO.----

エレベーターから降りると、そこは病院のB1に似た場所。名前の書かれた複数の扉を開けるため、建物内を奔走し鍵を探し出す必要がある。最も注意したいのは、すべての部屋のつながり方。方角、空間、入った扉と出た扉の大きさなど様々な点がこれまでと異なっているのだ。

地図の入手はできないので、本書のマップページを参考にして、各部屋がどのようにつながっているのかを確認しながら探索して欲しい。



どんなに部屋を探したところで、ここの地図は手に入らない。

SCENE 2 迷い込んだ教室　CHART NO.1~4

最初の目的は、⑤地下への階段を降りてドライバーとペンチを入手すること。降りた先にはいきなり④教室が現われるので、ここが病院とは微妙に異なった世界であることが認識できるはずだ。ドライバーとペンチを入手したら、さっそく③蛇口の部屋にある蛇口にペンチを用い、オフィエルの鍵を入手しよう。なお見逃しやすいが、教室に置かれた机にはハリーへのメッセージなのか、不気味な言葉が刻まれている。



地下に突如出現する学校の教室。机に刻まれた文字は一体……。

SCENE 3 病院の謎が解ける時　CHART NO.6,7

繁華街SCENE16で、病院を探索する際に無視できる要素について触れたが、それらはここで初めて意味を持つ。オフィエルの扉の向こうには裏病院そっくりの空間が存在し、なにも書かれていなかった石板には文字が浮かび上がる。数字と名前の刻まれた石版の横にはアルファベット入力装置がある。⑩1F通路2にあるふたつの石板の意味を結びつければ、装置に入力する文字が判明するはずだ。

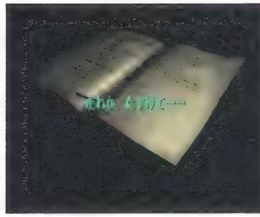


名前の頭文字を数字の若い順に並び替え、キーを押せばよい。

SCENE4 リサの日記 CHART NO.8,9

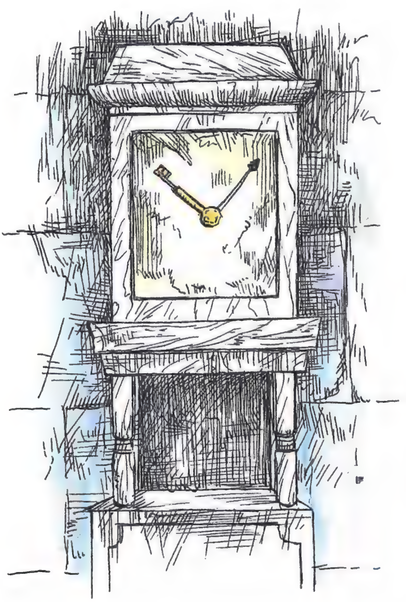
SCENE3で開けた扉の奥にある⑬死体安置所で、ソロモンの護符を入手する。そのあと⑫1F貯蔵庫へ戻った主人公を待っていたのは、リサとの悲しい別れだった。彼女もアレッサに関連する、一連の事件のいわば被害者なのだ。

イベントが終了し、動けるようになったら次の目的地へ赴く前に、一旦貯蔵庫へ戻ってみるといい。リサがこの病院に勤務していた際に書いたとおぼしき日記を読むことができる。



切実な文章が残酷な事件の片鱗を表わし、読む者を切なくさせる。

SCENE5 星座のパズル CHART NO.5



④時計の部屋にある時計に四角い穴が空いている。この穴にはめ込むための石を入手するには、⑪星座の部屋にある射手、牡牛、双子の3つのパネルの下にある数字入力装置に、正しい数を入力する必要がある。両脇にある4つのパネルと、パネルの下の数字がそのヒント。ともすれば星座の順番や並び方にとらわれがちだが、星座にこだわる必要はまるでない。絵を見て得られる情報だけを考えればいい。

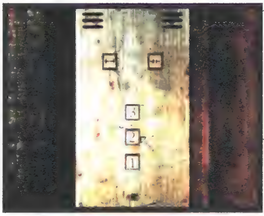


羊に4つあって魚にないものは？ 手か脚かそれとも両方か？

SCENE 6 ハギトの鍵 CHART NO.10,11

⑪星座の部屋で入手した時の石を、④時計の部屋にある時計にはめ込んで落ちてきた針が、ハギトの扉の鍵になっている。

ハギトの鍵で開ける扉は、この階へ降りてきたエレベーターとは別の⑦エレベーターへとつながっている。このエレベーターに乗れば上の階へ行くことができる。これが動くのは、裏病院でハリーが発動させた非常用発電装置が作動しているためだと思われる。



1Fの扉を全て開けるには、先に2Fや3Fへ行く必要がある。

SCENE 7 取れない鍵 CHART NO.12~14,25

エレベーターで2Fへ上がると、ここもやはり裏病院の3Fにそっくりな構造をしている。⑭2F病室には、裏病院の304号室と同じように鉄板が壁に止められている。ドライバーで鉄板を外すと鍵を発見できるが、入手するには地下で発電機のスイッチを切る必要がある。

2Fではこのほか、⑲宝石屋でメルクリウスの紋章と契約の指輪を入手すること。また、鍵のかかった扉を開けておく必要もある。



この扉から、1Fへワープする。その理由は後ほど明らかになる。

SCENE 8 光にまつわる絵画 CHART NO.15~18

2Fの⑯医局でカメラを入手したら、エレベーターで3Fへ向かう。3Fには祭壇があるだけだが、左右に絵が飾られている。カメラで絵を撮影すると、謎の模様が浮かび上がるので、その模様を左右それぞれの扉にあるパネルに入力すれば、扉が開くしくみになっている。

扉を開けたら、㉑3F病室では鳥カゴの鍵を入手できる。また、㉒院長室ではホワイトクロジェアに関する書物を読むことができる。

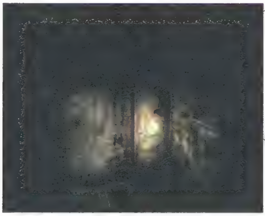


警察署の黒板に書かれた文章を読んでいないと、本は読めない。

SCENE 9 ファレグの鍵　CHART NO.19,20

3Fで鳥カゴの鍵を入手したら、エレベーターで1Fへ戻ろう。①鳥カゴの部屋へ行き、室内にある鳥カゴを調べると、カゴの中に吊るされたファレグの鍵を入手することができる。

ファレグの扉を開けると、病院の地下通路にそっくりな場所へ出る。ここにはストーカーが出現するので注意。シルエットしか見えない点はラーバル・ストーカーと同じだが、攻撃を加えてくるので、素通りするわけには行かないのだ。



幸いラジオは役に立つので、扉を開けたらノイズを聞き取ること。

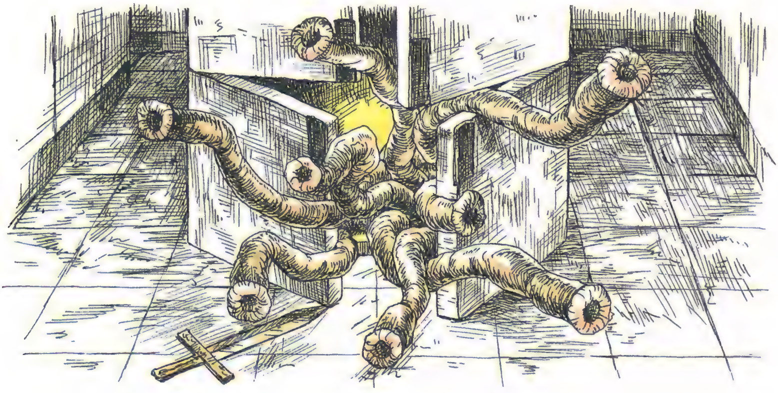
SCENE 10 冷蔵庫の中身　CHART NO.21

㉚調理室にある、巨大な剣が深々と突き刺さった、怪しげな冷蔵庫。調べれば剣を入手できるが、普通に抜いてしまうと、部屋を去る際に冷蔵庫の中からブラッド・サッカーが触手を伸ばし、ハリーを庫内へ引きずり込んでしまう。

ゲームオーバーにならないためには、剣を引き抜く前に、冷蔵庫の扉についている鎖を、アイテムを用いてつないでしまえばいい。そのためのアイテムは⑲宝石店で入手できる。



メルクリウスの紋章以外にも、なにかを入手しているはずだ。



SCENE 11 ベトールの鍵　CHART NO.22,23

㉘1F物置の棚を調べると、ゼリービーンズの袋を発見できる。その場で袋を開けると、乱暴に破いて中身が散乱してしまう。その際に、袋に一緒に入っていたベトールの鍵が足元に落ちるので、拾って入手することができる。

なお、1F物置の奥にある㉙1F病室には、正常に作動するビデオデッキがある。裏病院で入手したビデオテープをこのデッキで再生すると、アレッサに関する情報が得られる。

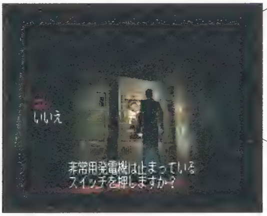


袋を破いたあとで、同じ場所をもう一度調べると、鍵が見つかる。

SCENE 12 電流と発電機　CHART NO.24,25

ベトールの鍵で㉖動力室の扉を開けたら、ONになっている非常用発電装置をOFFにする。その上で⑭2F病室へ戻り、SCENE7で外した鉄板の奥にある、アラトロンの鍵を入手しよう。この鍵を用いれば、㉗アレッサの病室の扉を開けて中に入ることができる。

なお、この非常用発電装置はスイッチを入れたり切ったりできる。エレベーターに乗りたいなら、発電装置をONにすればよい。



エレベーターを動かすためには、もう一度このスイッチを押す。

SCENE 13 空間を飛び越える　CHART NO.14,25

SCENE12で発電装置をOFFにした状態では、電力が断たれてしまうので、エレベーターで2Fへ移動することはできない。SCENE7で触れた、1Fと2Fを結ぶ扉からしか行き来ができなくなってしまうのだ。しかし、この扉は2F側に鍵がかかっているので、SCENE7の時点で鍵を開け忘れると、扉を利用することはできない。もう一度発電装置をONにし、エレベーターで2Fへ行き、鍵を開けなければならなくなる。

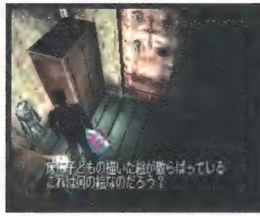


余計な手間はできるだけ省き、効率よく回りたいものだ。

SCENE 14 少女の想いが残る部屋 CHART NO.26,27

㉕落書きの部屋と㉗アレッサの病室。このふたつの部屋は、アレッサにとって思い出の残る場所だ。その思念がハリーに見せる幻影から、事件の真相が少しずつ明らかになる。

落書きの部屋ではアンクを、アレッサの病室ではウロボロスの円環を入手できる。これらにソロモンの護符、メルキオールの小剣、メルクリウスの紋章を加えた5つのアイテムを揃えたときが、最後の部屋へ足を運ぶときだ。

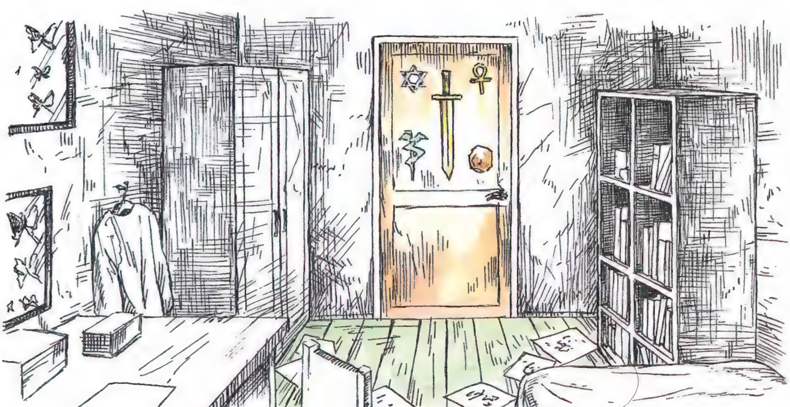


昆虫の標本や絵、書物が散乱している。孤独な生活の象徴だ。

SCENE 15 終末への扉 CHART NO.28

㉔少女の部屋の奥にある扉に、SCENE14で述べた5つのアイテムをはめ込む。遊園地でのダリアの話、アレッサの病室で見た残像、そしてこの扉を開いたときの光景を重ねれば、すべての謎の答えが見えてくるはずだ。シェリルはなぜ消えたのか、ダリアの目的は何か、そして最後の敵は誰なのか……。ただし、これまでのプレイによっては、明かされる真実は悲劇でしかなくなってしまう。ハリーを待ち受ける運命は、扉を開ける前から決定しているのだ。後戻りはできない。扉を開けて階段を降りるだけ……。

階段を降りると、最後の敵が待っている。扉にアイテムをすべてはめ込んだら、机の上にあるメモにセーブしておきたい。



SCENE 16 アレッサとの戦い　CHART NO.----

リゾート街のモーテルで赤い液体を発見できなかった場合、覚醒したアレッサ(インキュベーター)との戦いが待っている。近づくと跳ね返されるので接近戦は不可能、銃で戦うしかない。

アレッサは雷を発生させ、落としてくる。まともに喰らうと、一度の落雷で2回ダメージを受ける。ダメージを7回受けるとハリーは倒れてしまう。落雷を避けるために、まずはアレッサを中心に走り回る。雷を落としたあとに数秒の隙が生じるので、そこを狙って撃つ。また、体の周囲に雷を集めている最中に撃つと、通常の10倍のダメージを与えられるので、回復薬に余裕があれば多少のダメージを覚悟での力押しでも倒せる。

ちなみに、弾丸を撃ち尽くした状態で30秒(EASY、NORMAL)あるいは5分(HARD)経過すると、敵は自動的に自滅してしまう。

●攻撃方法

名称	攻撃力
雷	20(1撃目)

※以降連続して受けた場合15、7.5と減少していく

●体力(HP)

EASY	NORMAL	HARD
22500	30000	30000



アレッサの身体に、このように紫色の光が見えたら要注意だ。



雷の洗礼を受けたら、メニュー画面を開いて残りHPを確認する。



近づくと、紫色のバリアが邪魔をする。ダメージは受けない。



攻撃の気配を感じたら、とにかくグルグルと周囲を走り回ることだ。



雷が落ち終わったときが攻撃の好機。立ち止まって銃を構えよう。



雷を集中させているときに攻撃すれば大ダメージを与えられる。

SCENE 17 インキュバスとの戦い CHART NO.・・・・

リゾート街でカウフマンに赤い液体を奪われた場合、最後の敵はインキュバスとなる。攻撃方法、対処方法ともにアレッサとほとんど同じ。違うのは敵のHPが高いこと、そして雷が避けづらいことだ。この雷を避けるには、方向キーの右上あるいは左上を押し続けるとよい。こうして急カーブで走ることにより、直線軌道上に落ちる雷を避けることが容易になる。

アレッサと同じく、体の周囲に雷を集めている最中は、与えられるダメージが10倍に増える絶好のチャンス。このときに銃を使って5〜6発撃ち、パチパチという雷の音が大きくなったら走って逃げる。これを繰り返せばいい。

なお、弾を撃ち尽くした状態で30秒(EASY、NORMAL)、あるいは5分(HARD)経つと自動的に自滅する点もアレッサと同じだ。

●攻撃方法

名称	攻撃力
雷	30(1撃目)

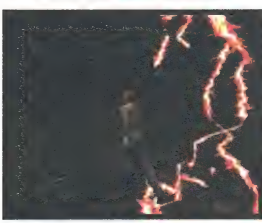
※以降連続して受けた場合15、7.5と減少していく

●体力(HP)

EASY	NORMAL	HARD
30000	40000	40000



雷のダメージの値は大きい。油断すると一発であの世行きだ。



雷を避けるため、軌道を読まれないよう急カーブで走るとよい。



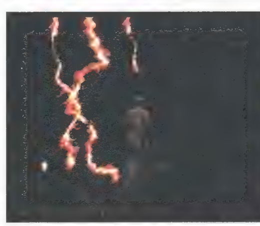
この瞬間にダメージを与えることができれば戦闘は有利になる。



どこでも走り回れるのが救い。ただしこの障害物には要注意だ。



攻撃する際、視点変更ボタンで見上げながら撃つと狙いやすい。



弾切れを起こしたら、残りHPに注意してひたすら走り回れ。

異世界

攻略チャート CHART

ゲームクリアに必須の行動
ゲームクリアに無関係の行動

CHART No.1 不明
部屋を出てエレベーターに乗る

CHART No.2 不明1F→B1
⑤階段を降りて⑨地下病室でペンチとドライバーを入手する

CHART No.3 不明B1→1F
1Fへ戻り、③蛇口の部屋でペンチを使い、[オフィエル]の鍵を入手する

CHART No.4 不明1F
[オフィエル]の鍵を使い扉を開ける

CHART No.5 不明1F
⑪星座の部屋でパネルに手と足の合計の数を入力し、時の石を入手する

CHART No.6 不明1F
⑩1F通路2のつきあたりの石板に書かれたメッセージを読む

CHART No.7 不明1F
⑩1F通路2の扉の横にある入力装置に"ALERT"と入力し、扉を開ける

CHART No.8 不明1F
⑬死体安置室で壁からソロモンの護符を入手する

CHART No.9 不明1F
⑫1F貯蔵庫でリサの日記を読む

CHART No.10 不明1F
④時計の部屋にある時計に時の石を使い、[ハギト]の鍵を入手する

CHART No.11 不明1F
[ハギト]の鍵を使い、⑦エレベーターで2Fへ行く

CHART No.12 不明2F
⑲宝石屋でメルクリウスの紋章、契約の指輪を入手する

CHART No.13 不明2F
⑯医局でカメラを入手する

CHART No.14 不明2F
⑮2F通路1の左端にある扉の鍵を開ける

CHART No.15 不明2F
⑦エレベーターで3Fへ行く

CHART No.16 不明3F
⑳祭壇の両隣にある絵をカメラで撮影し、浮き出た図柄を扉のパネルに打ち込む

CHART No.17 不明3F
㉑3F病室で鳥カゴの鍵を入手する

CHART No.18 不明3F
㉒院長室で本を読む

CHART No.19 不明3F
⑦エレベーターで1Fへ行く

CHART No.20 不明1F
①鳥カゴの部屋にある鳥カゴを開け、[ファレグ]の鍵を入手する

CHART No.21 不明1F
㉚調理室の冷蔵庫に契約の指輪を使い、メルキオールの小剣を入手する

CHART No.22 不明1F
㉘1F物置でゼリービーンズの袋を開け、落ちた[ベトール]の鍵を拾う

CHART No.23 不明1F
㉙1F病室でビデオを見る

CHART No.24 不明1F
㉖動力室で非常用発電機の電源をOFFにする

CHART No.25 不明1F→2F
No.14で開けた扉から2Fへ行き開かなかった、⑭2F病室の鉄板をドライバーで外し、[アラトロン]の鍵を入手する

CHART No.26 不明2F→1F
No.14で開けた扉から1Fへ戻り、㉕落書きの部屋でアンクを入手する

CHART No.27 不明1F
㉗アレッサの病室でウロボロスの円環を入手する

CHART No.28 不明1F
㉔少女の部屋の奥にある扉にアンク、メルクリウスの紋章、メルキオールの小剣、ウロボロスの円環、ソロモンの護符をはめ込む

CHART No.29 不明1F→地下
謎の館へ入り、階段を降りて最後の敵と戦う

第五部



Silent Hill
Perfect Navigation Book

隠されていた事実
（データ公開）

エンディングの謎 ENDING LIST

『サイレントヒル』にはプレイヤーの取った行動によってGOODとBADのエンディングがふたつづつと、オマケエンディングがひとつ用意されている。ここではエンディングを左右する条件を紹介しておくのですべてのエンディングを観てもらいたい。

エンディング GOOD+

1.病院で赤い液体を入手する
2.モーテルで赤い瓶を発見する
3.シビル戦で赤い液体を使用しシビルを助ける
4.インキュバスを倒す
※セーブするとオープニングムービーのハリーの奥さんがシビルに変わる

エンディング BAD+

1.病院で赤い液体を入手する
2.モーテルで赤い瓶を発見しない
3.シビル戦で赤い液体を使用しシビルを助ける
4.覚醒したアレッサ(インキュベーター)を倒す

エンディング GOOD

1.モーテルで赤い瓶を発見する
2.シビル戦でシビルを倒す
3.インキュバスを倒す

エンディング BAD

1.病院で赤い液体を入手する
2.モーテルで赤い瓶を発見しない
3.シビル戦で赤い液体を使用しシビルを助ける
4.覚醒したアレッサ(インキュベーター)を倒す

UFOエンディング

1.GOOD+でゲームをクリアする
2.住宅地のコンビニでチャネリングストーンを入手する
3.以下の5カ所でチャネリングストーンを使う
・裏学校の屋上
・フロートスティンガー戦直前の裏病院中庭
・リゾート地、モーテルの中庭
・灯台へ向かう前の船室
・灯台の上



指定の5カ所すべての場所でチャネリングストーンを使うのだ。


チャネリングストーンを使う度にUFOが現われる。そして最後には……。

エンディングへのストーリー分岐に大きく関わっているのは赤い液体の入った瓶の発見と、シビル救出の2点。特にシビル救出に関しては、ゲーム序盤の病院で赤い液体を入手しておく必要があるが、病院で必要のないアイテムだけに見落としやすいので注意。UFOエンディングに分岐要素は無関係である。

DATA SECTION

BONUS LIST 隠し武器入手法

一度プレイしただけでは絶対に入手できない隠し武器が4種類存在する。
隠し武器はすべてが使いやすいわけではないが、
新しい刺激を求めるプレイヤーには欠かせないアイテムと言えるだろう。
前述のエンディング解説を参考にすべての武器を入手しよう。

小型削岩機&チェーンソー

1.一度ゲームをクリアする
（エンディングの種類は問わず）
2.新たなる恐怖でプレイを始める
3.ガソリンスタンドにおかれているポリタンクを入手
4.削岩機かチェーンソーにガソリンを使う
※チェーンソーと削岩機は、どちらかしか入手できない。ただし、入手してクリアすれば、以降はガソリンなしで入手できる

日本刀

1.GOODタイプとBADタイプのエンディングを見る
（新たなる恐怖で続けることが条件）
2.新たなる恐怖でプレイを始める
3.犬小屋のある民家に入る。
4.1の条件を満たしていた場合、玄関のそばにある、鍵のかかっていた扉が開くようになっている
5.中に入って奥にある日本刀を調べる

EASYでプレイを始め、GOODとBADの分岐点（カウフマン救出）前にセーブしておく。その後ゲームをクリアしたら、先のセーブポイントから再度プレイを開始してクリアする。このときに2種類のエンディングを迎えれば、"新たなる恐怖"で始めたNOMALモードでも日本刀を入手できる。ただし、ふたつのセーブデータが同じブロックにセーブされている必要がある。

ハイパーブラスター

1.GOOD+のエンディングを見る
2.チャネリングスートンを入手する
3.UFOエンディングでゲームをクリアする
4.新たなる恐怖でプレイを始める
5.するとゲームスタート時に携帯している

弾薬増加

1.オプション選択画面でLボタンを押す
2.隠しオプション選択画面を出す
3.「BULLET ADJUST」を選択する
何種類のエンディングを観たかによって最高6倍まで弾数を増やすことができる



使いやすいが、乱用するとプレイヤーランキングが下がってしまう。



隠しオプション画面では、血の色や視点を変更することもできる。

スコア画面のランキング RANKING

ゲームをクリアすると、それまでのプレイを評価したランクが★の数で表示される。
ここでは、ランクがどのような仕組みで採点されるのかを解説しよう。
なお、各項目で最大数の★を獲得すると、項目が黄色に変化する。

条件1:ゲームモード

EASY……★-5
NORML…★0
HARD……★0

ゲームを開始するモードで評価される。加算評価はなく、EASYでプレイをした際にはそれだけで減点の対象となってしまう。

条件2:クリア回数

5回以上…★+10
4回………★+8
3回………★+6
2回………★+4
1回………★+2

ゲームをクリアすると"新たなる恐怖"というデータを記録できるのだが、このデータを使用してクリア回数を重ねれば高得点となる。

条件3:エンディングタイプ

GOOD+…★+10
GOOD……★+5
BAD+……★+3
BAD……★+1
UFO……★0

ゲームをクリアした時に流れるエンディングの種類によってランクが変化。各エンディングについてはP118を参照のこと。

条件4:セーブ回数

0,1,2……★+5
3,4,5……★+4
6～10…★+3
11～20…★+2
21～30…★+1
31以上…★0

セーブを行なった回数によってランクが変化する。回数が増えるごとにランクが低くなるので、むやみなセーブは避けたいところ。

条件5:コンティニュー回数

0,1……★+5
2,3……★+4
4,5……★+3
6,7……★+2
8,9……★+1
10以上…★0

コンティニューを行なった回数によってランクが変化。セーブ回数と同じく、回数が増えるごとにランクは低下していく。

条件6:クリアタイム（分）

0～120…★+10
～180……★+5
～240……★+3
～360……★+2
～720……★+1
721以上…★+0

イベント、デモ、ムービー、スタッフロール中、セーブ画面を開いている時以外は時間が経過。PAUSE中でも経過しているので注意。

条件7:獲得アイテム数(隠しアイテム除く)

150以上…★+10
135以上…★+9
120以上…★+8
105以上…★+7
90以上……★+6
75以上……★+5
60以上……★+4
45以上……★+3
45未満……★0

アイテムを取得した数によってランクが変化。鍵などのクリアに必須となるアイテムも数に含まれるが、隠しアイテムは含まない。

条件8:獲得隠しアイテム数

5,6…★＋10
4…★＋8
3…★＋6
2…★＋4
1…★＋2
0点★±0

ガソリン、日本刀、チェーンソー、小型削岩機、チャネリングストーン、ハイパーブラスターの入手の有無によってランクが変化。

条件9:殺害数

A＝打撃殺害数÷(5＋a)
B＝射撃殺害数÷(5＋a)
a＝隠し武器を使った総攻撃回数－(15＋クリア回数×5)
※ただし0以下になった場合は0

A＜＝B…★(A＋B÷2)　※最大★＋30、最低★±0
A＞＝B…★(A÷2＋B)　※最大★＋30、最低★±0

モンスターをより多く倒した方が高得点を期待できるが、隠し武器を使用するとランクが低下してしまう点に注意。踏みつけでとどめをさした場合は打撃殺害数にカウントされる。

条件10:射撃傾向

A＝Short range shots
　(2m以内にいる敵を射撃)
B＝Middle range shots
　(ハンドガンで4m以内、ライフルで5m以内の敵を射撃)
C＝Long range shots
　(ハンドガンで12m以内、ライフルで15m以内の敵を射撃)
D＝No aiming shots
　(敵を捕捉していない場合、もしくはショットガン、
　　ハイパーブラスターを使用した場合)

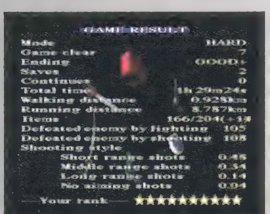
として、各項目が射撃した場合の何%を占めていたかに対して……
★(A×10＋B×20＋C×30－D×40)　※最大★＋10、最低★±0

銃を使って射撃した際、モンスターとの距離などによってランクが変化する。条件を見ると分かりにくいと思われるが、実際はできるだけ空撃ちをしないように心がけ、ショットガンやハイパーブラスターの使用を控えれば問題なく最高点を取れる。

★を100個取るためのポイント

POINT① 最短ルートを通る

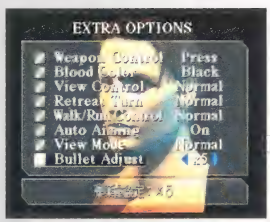
クリアタイムを2時間以内にするためには、進むべきルートや入手するアイテムを決めておき、無駄を省く必要がある。大まかなルートについては、攻撃ページのルートセレクションを参考にするといい。



1時間30分を切るクリアタイムで★100個を取ることも可能だ。

POINT② モンスターは倒して進む

モンスター殺害数を増やすために、遭遇した敵は倒して進むべき。最高点を取るには、最低でも打撃と射撃で100体ずつ倒す必要があるのだ。ただし、飛行系はとどめをさせないことが多いので無視してもいい。



隠しオプション画面で、入手できる弾丸の数を増やしておこう。

POINT③ 隠し武器は使用しない

隠し武器やショットガンは、前述した通り使用するとランクが低下するので使わない方が無難。ただし、スプリット・ヘッドは弱点の口をショットガンで攻撃しよう。この程度なら、最高点に影響しない。



時間短縮のためにもスプリット・ヘッドはショットガンで倒す。

アイテムリスト ITEM LIST

このゲームで入手できるアイテムは大きく次の3つに分類できる。
ここでは、これらの分類ごとに、対応するアイテムを記載した。
ぜひゲームをよりスムーズに進めるためのデータとして活用してほしい。

消費アイテム

使用すると数が減っていくアイテムを指す。属するアイテムはHPを回復する回復アイテム、銃に装備して使用する弾丸の2種類。どちらも、随所で拾うことができる。

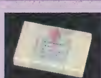
栄養剤



効果　回復量（小）。主人公の体力を40回復させることができる。

備考　ゲームクリアまでに合計で52個入手することができる。

携帯用救急キット



効果　使用すると、主人公の体力を80回復させることができる。

備考　ゲームクリアまでに合計で18個入手することができる。

アンプル



効果　体力が全回復し、その後5分間は1秒に1づつ回復し続ける。

備考　ゲームクリアまでに合計で3個しか入手することができない。

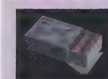
ハンドガンの弾



効果　1箱に15発の弾が入っている。ハンドガンに使用する。

備考　ゲームクリアまでに合計で46箱入手することができる。

ショットガンの弾



効果　1箱に6発の弾が入っている。ショットガンに使用する。

備考　ゲームクリアまでに合計で14箱入手することができる。

ライフルの弾



効果　1箱に6発の弾が入っている。ライフルに装備して使用する。

備考　ゲームクリアまでに合計で8箱入手することができる。



弾丸は、隠しオプションを使うことで大量に確保することができる。



アンプルは全部で3本しか存在しないので、できるだけ温存したい。

攻撃アイテム

モンスターを攻撃することができるアイテムを指す。大半のアイテムはマップ上で拾えるが、特別な条件をクリアしなければ入手できないものもある。

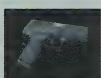
調理用ナイフ
P58参照



入手方法：ゲーム開始直後にカフェのカウンターから入手可能。

備考：威力は低いが、攻撃しながら移動することができる。

ハンドガン
P58参照



入手方法：ゲーム開始直後にカフェでシビルから受け取る。

備考：構えたまま、または攻撃しながら移動することができる。

鉄パイプ
P58参照



入手方法：オープニングでシェリルが消えた路地で入手可能。

備考：構えたまま移動できるが、攻撃時は立ち止まってる。

ショットガン
P59参照



入手方法：裏学校の1階男子トイレ、死体の足下で入手可能。

備考：構えたまま、または攻撃しながら移動することができる。

ハンマー
P84参照



入手方法：裏病院の地下動力室、緊急用発電装置の前で入手可能。

備考：構え動作中、攻撃時ともに立ち止まってしまう。

斧
P85参照



入手方法：繁華街、棚を動かした骨董屋奥の祭壇脇で入手可能。

備考：構えたまま、または攻撃しながら移動することができる。

ライフル
P85参照



入手方法：裏繁華街のツイン・フィーラー戦がおこる部屋で入手できる。

備考：威力は高いが、構え、攻撃ともに立ち止まってしまう。

チェーンソー
P59参照



入手方法：チェーンソー屋でガソリンと引き替えに入手できる。

備考：構えたまま、または攻撃しながら移動することができる。

日本刀
P58参照



入手方法：犬小屋のある家の鍵のかかっていた部屋で入手できる。

備考：構え動作中、攻撃時ともに立ち止まってしまう。

小型削岩機
P59参照



入手方法：跳ね橋制御室でガソリンと引き替えに入手できる。

備考：構え動作中、攻撃時ともに立ち止まってしまう。

ハイパーブラスター
P 119参照



入手方法：UFOエンディングを見たデータからはじめると、初期装備として持っている。

備考：構えたまま、または攻撃しながら移動することができる。ランキングの成績によって攻撃力が3段階に変化する。入手条件から、HARDモード以外では使用できない。ハイパーブラスター入手後はゲームのセーブデータ画面にハイパーブラスターの攻撃力がどのランクのものか表示されるようになる。



日本刀が置かれている部屋は和風なたたずまいを醸し出している。

イベントアイテム

ゲーム進行上不可欠、もしくはストーリーに深く関わるアイテムを指す。エンディングを左右する重要なものも含まれているが、中には入手しなくても進行に支障をきたさないアイテムもある。

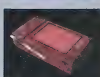
ライト
P58参照



入手方法　ゲーム開始直後にカフェのテーブルから入手できる。

備考　ボタン操作でスイッチのON・OFFを切り替え可能。

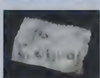
ポケットラジオ
P58参照



入手方法　カフェでモンスターを倒すとテーブルから入手できる。

備考　モンスターに反応し鳴り出す。下水道では鳴らない。

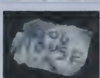
「学校へ」と書かれた紙片
P58参照



入手方法　シェリルの消えた路地で拾うことができる。

備考　学校へ向う示唆する。読まなくてもよい。

「犬小屋」と書かれた紙片
P58参照



入手方法　MATHESON通りの西端で拾うことができる。

備考　読まないと犬小屋から民家の鍵を発見できない。

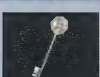
民家の鍵
P58参照



入手方法　LEVIN通り沿いにある犬小屋を調べると入手できる。

備考　犬小屋のある家のドアを開けることができる。

ライオンの鍵
P58参照



入手方法　壊れたパトカーのトランクから入手できる。

備考　犬小屋のある家の裏口を開ける3つの鍵のひとつ。

きこりの鍵
P 58参照



入手方法　カフェ裏路地のバスケットコートで拾うことができる。

備考　犬小屋のある家の裏口を開ける3つの鍵のひとつ。

かかしの鍵
P58参照



入手方法　ELLROY通りの南端にある家の郵便箱から入手できる。

備考　犬小屋のある家の裏口を開ける3つの鍵のひとつ。

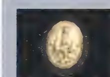
化学薬品
P58参照



入手方法　学校（表）の実験用具室の棚から入手できる。

備考　老人の手の彫像を溶かして金のメダリオンを入手できる。

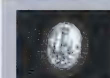
金のメダリオン
P58参照



入手方法　化学室にある老人の手の彫像に化学薬品をかける。

備考　時計台にはめ込むと音楽室のピアノが弾けるようになる。

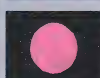
銀のメダリオン
P58参照



入手方法　音楽室のピアノを特定の順番で鍵盤をたたくと入手できる。

備考　時計台にはめ込むと、ボイラーのスイッチが入れられる。

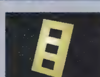
ゴムボール
P58参照



入手方法　裏学校の1F倉庫にて入手できる。

備考　裏学校屋上の排水溝1につめて、水が流れるようにする。

絵札
P59参照



入手方法　裏学校の1F教室1でカードの散らばった机から入手できる。

備考　裏学校の1F応接室で扉を開けることができる。

書庫の鍵
P59参照



入手方法　裏学校の2Fロッカールームのロッカーを調べると……。

備考　裏学校の2F書庫の西側扉を開けることができる。

教室の鍵 P 59参照



入手方法：裏学校の屋上で、排水溝に水を流したあと、中庭で拾う。

備考：裏学校2Fの教室5を開けることができる。

K．ゴードンの鍵 P59参照



入手方法：スプリット・ヘッド戦後、ボイラー室で拾える。

備考：K.ゴードン宅の裏口を開ける鍵。この家を通って教会へいのに必要。

フラウロス P59参照



入手方法：教会でダリアと出会った際、彼女がその場に置いていく。

備考：呪術的な力を秘めているといわていれる謎の魔除け。

跳ね橋の鍵 P59参照



入手方法：教会でダリアと出会った際、彼女がその場に置いていく。

備考：跳ね橋制御室の操作盤に差し込むと橋を降ろせる。

病院地下の鍵 P84参照



入手方法：病院1Fの会議室のテーブルから入手できる。

備考：地下に続く階段室の扉を開けることができる。

ペットボトル P84参照



入手方法：病院1Fの調理室で入手。中身は入っていない空のボトル。

備考：院長室にこぼれている赤い液体を入手するのに使用する。

赤い液体（詳細不明） P84参照



入手方法：院長室で割れていたガラス瓶から、ペットボトルへ移す。

備考：なにかに寄生されたシビルに振りかけて正気に戻す。

[女王]のプレート P84参照



入手方法：裏病院1Fの院長室で入手できる。

備考：裏病院2Fナースセンターの扉を開けるプレートのひとつ。

ライター P84参照



入手方法：裏病院2Fの201号室で入手できる。

備考：鉄格子に絡みついたツタを燃やすのに使用する。

[海亀]のプレート P84参照



入手方法：裏病院3Fの男子トイレで入手できる。

備考：裏病院2Fナースセンターの扉を開けるプレートのひとつ。

輸血用血液パック P84参照



入手方法：裏病院3Fの倉庫で入手できる。

備考：ブラッド・サッカーの注意を引きつけることができる。

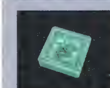
[猫]のプレート P84参照



入手方法：裏病院3Fの306号で入手できる。

備考：裏病院2Fナースセンターの扉を開けるプレートのひとつ。

[帽子屋]のプレート P84参照



入手方法：裏病院2Fの204号で入手可能。

備考：裏病院2Fナースセンターの扉を開けるプレートのひとつ。

地下倉庫の鍵 P84参照



入手方法：裏病院2Fの手術室で入手することが可能。

備考：裏病院のB1の地下倉庫を開けることができる。

消毒用アルコール P84参照



入手方法：裏病院2Fの集中治療室（ICU）で入手可能。

備考：B2階段を塞ぐ、絡みついた蔦を燃やすのに使用する。

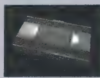
診察室の鍵 P85参照



入手方法：裏病院地下2Fの地下病室で入手可能。

備考：裏病院1Fの診察室の扉を開ける鍵。

ビデオテープ
P85参照



入手方法　裏病院地下2F物置で入手可能。

備考　裏病院2Fの302号室、不明1Fの地下病室で再生できる。

骨董屋の鍵
P85参照



入手方法　裏病院クリア後の病院1F診察室でダリアが置いていく。

備考　繁華街北東にある骨董屋の開ける鍵。

下水道通路の鍵
P85参照



入手方法　下水道の管理室で入手可能。

備考　下水道通路の扉を開ける鍵。

下水道出口の鍵
P85参照



入手方法　下水道で入手可能。入手すると……。

備考　下水道出口へ続く扉を開ける鍵。

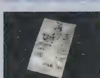
カウフマンの鍵
P97参照



入手方法　ビリヤード場でカウフマンが落としていく。

備考　モーテル客室の鍵。「3」と書かれたタグがついている。

領収証
P97参照



入手方法　ビリヤード場でカウフマンが落としていく。

備考　雑貨屋の領収証。「0473」は雑貨屋の鍵を開ける番号。

金庫の鍵
P97参照



入手方法　雑貨屋のカウンターの奥にある棚の引き出しを開ける。

備考　カウンターの下にある金庫の鍵を開ける鍵。

磁石
P97参照



入手方法　モーテル管理人室にあるソファーから入手可能。

備考　モーテルの3号室でバイクの鍵を入手するのに使用する。

バイクの鍵
P97参照



入手方法　モーテルの3号室の床から、磁石を使って入手する。

備考　モーテル管理人室のガレージに置いてあるバイクの鍵。

ドライバー
P116参照



入手方法　不明B1の地下病室で入手可能。

備考　不明2Fの病室で、壁にネジ止めされた鉄板を外せる。

ペンチ
P116参照



入手方法　不明B1の地下病室で入手可能。

備考　不明1Fの蛇口の部屋で、蛇口に挟まった鍵を引き抜く。

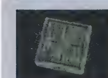
[オフィエル]の鍵
P116参照



入手方法　不明1Fの蛇口の部屋で、ペンチを使うと入手できる。

備考　不明1Fの[オフィエル]と書かれた扉を開ける鍵。

時の石
P116参照



入手方法　不明1Fの星座の部屋で、特定の数値を入力して入手。

備考　不明1Fの時計にはめ込むと、[ハギト]の鍵が入手できる。

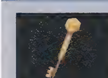
ソロモンの護符
P116参照



入手方法　不明1Fの死体安置場で入手可能。

備考　最後の扉を開く5つのアイテムのひとつ。

[ハギト]の鍵
P116参照



入手方法　不明1Fの時計の部屋で、時計に時の石をはめこむ。

備考　不明1Fの[ハギト]と書かれた扉を開ける鍵。

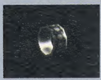
メルクリウスの紋章
P116参照



入手方法　不明2Fの宝石屋で入手可能。

備考　最後の扉を開く5つのアイテムのひとつ。

契約の指輪 P116参照



入手方法 不明2Fの宝石屋で入手可能。

備考 不明1Fの調理室で冷蔵庫についた鎖を止めるのに使用。

カメラ P116参照



入手方法 不明2Fの医局で入手可能。

備考 不明3Fの絵にフラッシュをたくと、記号が浮かび上がる。

鳥カゴの鍵 P116参照



入手方法 不明3Fの病室で入手可能。

備考 不明1Fの鳥カゴの部屋にある鳥カゴを開ける鍵。

[ファレグ]の鍵 P116参照



入手方法 鳥カゴの鍵を使って、鳥カゴを開けると入手できる。

備考 不明1Fの[ファレグ]と書かれた扉を開ける鍵。

メルキオールの小剣 P116参照



入手方法 不明1Fの調理室の冷蔵庫から入手可能。

備考 契約の指輪を使用しないとゲームオーバーになる。

アンク P116参照



入手方法 不明1Fで、らくがきの部屋の壁から入手可能。

備考 最後の扉を開く5つのアイテムのひとつ。

[ベトール]の鍵 P116参照



入手方法 ゼリービーンズの袋を破いて、床を調べると入手できる。

備考 不明1Fの[ベトール]と書かれた扉を開ける鍵。

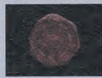
[アラトロン]の鍵 P116参照



入手方法 不明2Fの病室で鉄板を外し、電流を止めると入手できる。

備考 不明1Fの[アラトロン]と書かれた扉を開ける鍵。

ウロボロスの円環 P116参照



入手方法 不明1Fのアレッサの部屋で入手可能。

備考 最後の扉を開く5つのアイテムのひとつ。

ガソリン P59参照



入手方法 1度エンディングを見ると、ガソリンスタンドで入手可能。

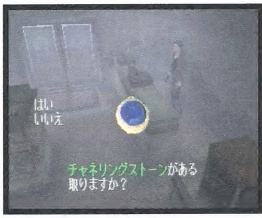
備考 チェーンソー、小型削岩機を入手するのに必要。

チャネリングストーン P58参照

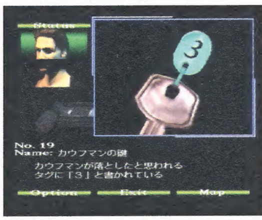


入手方法 GOOD+エンディングを見たあとコンビニで入手可能。

備考 特定の場所で使用すると、UFOを呼び出すことができる。



謎のアイテム、チャネリングストーンはコンビニのここにあるのだ。



アイテムを細かくチェックすることで、入手できる情報も少なくない。



ビデオテープは何度再生しても無くならない珍しいアイテムと言える。

サイレントヒル　パーフェクトナビゲーションブック

1999年4月16日　初版発行

編集	三井大輔（ファミ通書籍編集部）
執筆	本田やよい
	森　一将
	猫柳けいた
編集協力	大島ゆり子、関谷　窓（ファミ通書籍編集部）
	コナミ株式会社CP事業部
	株式会社KCE東京
本文デザイン	田村　宏（SAKANA STUDIO）
装丁・デザイン監修	野口真里（ファミ通書籍編集部）
装画	藤田新策
本文イラスト	杉山真理
パペットドクターイラスト	山地　司（COMP）
折り込みマップ	鵜沼安希雄
デザイン協力	小田光美、森まどか（ウィッチクラフト）
	ART OF THINK TANK ゾララスト
発行人／編集人	浜村弘一
副編集人	野田　稔/田原誠司
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
デスク	宮沢晶美
発行	コナミ株式会社
	〒150-6021　東京都港区虎ノ門4-3-1
発売元	株式会社アスペクト
	〒161-0023　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル6F
	ETM営業部　TEL03-5433-7850
制作	株式会社アスキー
	〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
	TEL03-5351-8111
進行管理	高橋敦子
製作購買	稲垣勢津子
印刷	図書印刷株式会社

定価はカバーに表示されています。
ISBN4-7572-0424-8
●11b0124

DENDO BOOKS

Harry Mason was driving to a deserted resort town called 'Silent Hill' for a late vacation with his daughter. Silent Hill is located by a lake—a perfect place for a vacation. Harry was having trouble with the car, so it wasn't until midnight before they were near the town.
Suddenly a somebody appeared from nowhere. Harry swerved and turned the wheels, but it was too late. The car went over the cliff.
Minutes later Harry regained consciousness to find his daughter missing. Shuddering thoughts flashed through his mind. What has happened to Cheryl? Harry quickly jumped out of the car.
There was unusually thick fog, so Harry couldn't see very well. It was snowing and insanely cold. How can it be snowing here in this season? Where has Cheryl disappeared to? A shudder of fear went down his spine. Harry starts heading towards the vaguely seen town ahead...

SILENT HILL

"The sense of a complete fall into the unreality from the reality causes an unexperienced fear."

—*Famitsu PS*



ISBN4-7572-0424-8

C0076 ¥1000E

9784757204249

1920076010002

アスペクト

定価 本体1000円 +税